CHIVALRY II ÇOK KELLE UÇACAK ÇOK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Temmuz 2021/07 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 165 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



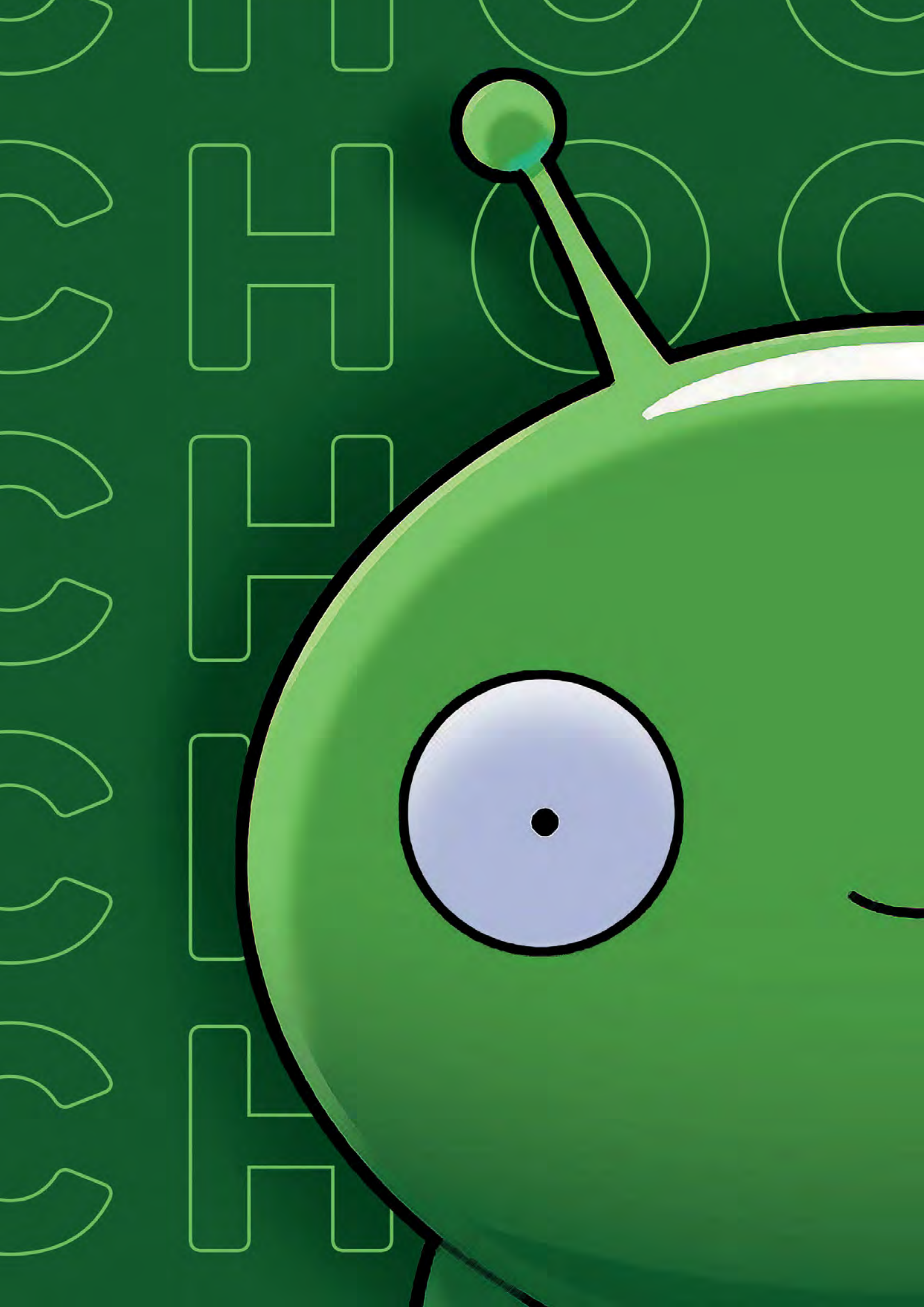
RATCHET & CLANK
AYRI DÜNYALAR
İNCELEMESİ

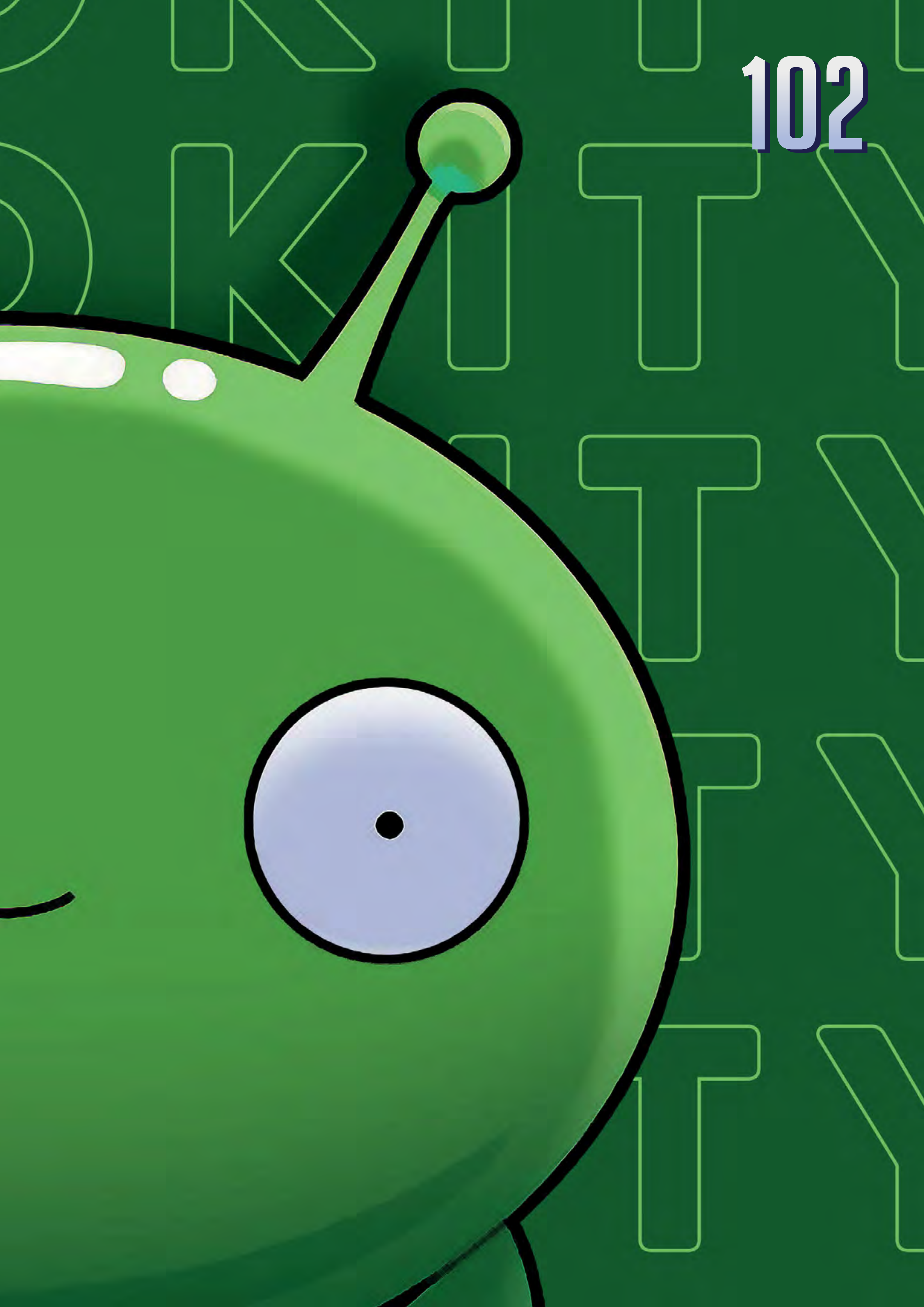
E3 2021

- Elden Ring
- Halo Infinite
- Forza Horizon 5
- SMT V
- Guardians of the Galaxy

BATTLEFIELD'LA BARIŞMA ZAMANI!

BATTLEFIELD™ 2042




102

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk



PORTAL

12 İlk Bakış: King's Bounty II
14 Bu Ay Ne Oldu?
16 Kimdir: Razputin
18 Oyunezer: TFT
19 İlk Bakış: Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin

DOSYA

20 E3 2021

İNCELEMELER

46 Giriş
48 Scarlet Nexus
52 Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
54 Shin Megami Tensei III: Nocturne - HD Remaster
55 Edge of Eternity
56 Final Fantasy VII Remake: Intergrade
58 Final Fantasy VII Remake: Intermission (DLC)
60 We Are Football
61 DC Super Hero Girls: Teen Power
62 Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar
68 Ninja Gaiden: Master Collection
70 Muck
71 Virtua Fighter 5: Ultimate Showdown
72 Chivalry II
76 Guilty Gear -Strive-
78 Phantasy Star Online 2: New Genesis
80 Alex Kidd in Miracle World DX
81 Miitopia
82 Dungeons & Dragons: Dark Alliance
86 Graven (EE)
87 Starlink: Battle for Atlas (GKN)
72 Tekmili Birden

ALT

74 Zoom: Last Night in Soho
76 Retrospektif: Hannibal Barca
78 Detay: Anton Chigurh

MEDDYA

96 Film: Cruella
100 TV: Loki
104 Kitap
105 Müzik
106 Anime: Odd Taxi

DATA

108 Gündem
112 Haber: Windows 11
115 Cehennemlik Teknolojiler / İniobir Giofetü

PİKSEL

116 Piksel Günlükleri / Konsol
117 Piksel Yazıtları
118 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
119 Oradaydım
120 Piksel Medya



















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

DERGİDEN GEÇEN HAYATLAR

Bugün olduğu gibi bundan 15 sene önce Oyungezer'i kurarken de aklımızdaki şey çok para kazanan bir şirket kurmak değildi. Hadi para kazanmak bir yana dursun, burayı "normal" bir şirket olarak bile görmedik. Bilginin, insanların, emeğin bir araya geldiği ve üretilen her işin gururla paylaşıldığı başka türlü bir iş hayal ediyorduk ve öyle de oldu. Bildiklerini sadece okurla değil, ekip arkadaşlarıyla da paylaşmaktan keyif alan insanların gelip geçtiği, yolu düşen herkesin hem öğrenci hem hoca olduğu bir okul oldu Oyungezer. Bu çatı altında işlerin kendisi pek değil ama o işleri yapanlar büyüdü.

Bugüne dek 100'e yakın çalışanımız oldu. Birlikte yürümek onlar için olduğu kadar bizim için de öğreticiydi. Her biri ayrı bir dem oldu, gelip geçen her insan ayrı bir iz bıraktı dergide. Elbette bu izlerin hepsi güzel değil, olması da beklenemez. Ama bıraktığı izin neye benzediğinden bağımsız olarak, aramızdan ayrılıp yeni maceralara atılan her ekip arkadaşımız için tek dileğimiz hayallerinin peşinden gitmekten vazgeçmemesi, yolculuğunun her adımında bizleri de gururlandıracak işlere imza atmasıydı.

Bu ay o arkadaşlara sevgili yazı işleri müdürümüz Ömer de katılıyor. Uzun zamandır hayalini kurduğu kendi işini yapmak üzere Oyungezer'deki tam zamanlı mesaisine son verip kendi ana quest'inde yeni bir bölge açıyor Ömer. Detaylarını kendisi anlatır, ben sadece birlikte geçirdiğimiz uzun yıllar boyunca bu dergiye kattığı onlarca güzel şey için bir kez de buradan teşekkür etmek istedim. Dilerim hiç sıkılmayacağı, hep doğru yerde save edeceği, oynadıkça yepyeni ve heyecan dolu detaylar keşfedeceği bir haritadır girdiği. Zaten buralarda olmayı sürdüreceği için ilerleyen aylarda yakınen takip edebileceğiz.

Peki ya yeni YİM? O kim olacak? Bunu da gelecek aya bırakalım... Yaz ortasına, yılın en sıcak sayısına hoş geldiniz...

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Değişim rüzgârları esen bir Selam'dan selamlar. Gelecek ay bu sayfaları kimliği belirsiz bir arkadaşa teslim ediyorum. Hazır değişiklik olmuşken şekilde, şemalde, formatta bir değişim de olur belki, kim bilir? Gelecek ayı ben de merakla bekliyor olacağım :)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
AYGEN GÖRİŞ



Görev teslim

Sony mi? Hiç sevmem...

Ömer tekrardan selamlar, Ayin 2'sinde telefonuma bildirim geldi ve baktım OGZ uygulamasından. Gözlerime inanamadım. Biraz da korktum lan bu dergi bu kadar erken çıkmaz, bir şey mi oldu diye. Neyse sevindik yani ama şımartmayın bu kadar.

Neyse konu başlığına gelirsek. Diyebilirsin ki aha bir Xbox fanboyu geldi herhalde. Yok öyle bir şey. Hayatımda hiç Xbox almadım. PC olduğu için gerek de yok artık zaten. PS3'le başlayan konsol hayatım PS4, PS4 Pro ve şimdi de PS5'le devam ediyor. Ama sinirliyim. Bu Sony'nin böyle artiz hareketleri beni çıldırtıyor. Ellerinden gelse bütün rakiplerini bir kaşık suda boğarlar. Adamlar hâlâ E3'e katılmıyor ya. Kendi organizasyonlarını yapıyor agalar. Lan güzel kardeşim dünyanın bütün şirketleri nerdeyse katılıyor. Hayatim boyunca hep hevesle beklediğim E3'de sen niye yoksun yine ya? Kimsiniz oğlum siz? Ehem pardon. Oyunları da 70£ yaptılar zaten. TR'deki fiyatı düşünmek bile istemiyorum. Geçen Biomutant alacağım, baktım o bile 55£. Gittim PC'de 35£'a aldım. Keşke almasaydım da neyse, o başka konu. Ama ben koltukta yayıla yayıla oynamak istiyorum kardeşim. Gareziniz ne? Bu arada Returnal ne güzel oyundu ya. Bitirene kadar çok küfrettim ama sevdim yani. Neyse konsolumu çok seviyorum ama gün geçtikçe markaya daha da uyuz olmaya başladım. Crossplay



desen balta koyarlar, mod desen izin vermezler, Days Gone 2'ye izin vermemişler... Bi gıcık millet bu caponlar vallahi.

Neyse sakinleşelim. Aygen hoş geldin. Yazılarına çok hâkim değilim hâlâ pek ama 1-2 incelemeni okuyup çok beğenmiştim. Otoriteyim ya. 2 satır incele desen yazamam. Umarım yıllarca burada görürüz seni.

Çok uzattım ama bir konu var hep yazmak istediğim. Kesip biçersin artık. TR'de oyuncu olmak ya da olamamak. 25 sene yaşadım ve hiç konsolum ya da bilgisayarım olmadı. Hep arkadaşa, akrabaya gidip oynardım. Yurtdışında yaşamaya başladığımdan beri çıkan her oyunu ilk gün alıyorum. PS5'i gittim ilk gün aldım. 2 ay önce RTX 3080'li bir PC kurdum. Yani TR'de yaşayan oyunseverler için gerçekten üzülüyorum, özellikle de maddi durumları çok çok iyi değilse. Çünkü ben o durumu yıllarca yaşadım ve tek çare ayrılmaktı. Tabii sadece oyun oynamak için ayrılmadım. Dur bi ya. O daha ağır bastı şimdi düşününce. En nihayetinde babanız zengin değilse hayatınıza başka bir ülkede devam etmek bir çözüm olabilir arkadaşlar. Ben halimden çok memnunum. Ülkemizi bu hale düşürenler utansın.

Bu arada bir dahaki ay son kez mi burada olacağım demişsin Ömer? Kabul edilebilir gibi değil. Protesto ediyorum. Serpil beni bul.

Hadi bye - Hakan "Nocrane" Aydemir

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

Hey hey hey! Yanlış! Millete yanlış bilgi veriyorsun! Geçen ay Oyungezer 2'sinde değil 1'inde çıktı! O kadar kastık, yedirmeyiz!! :) Bu ay da başarabilmişizdir umuyorum ama sanki 1-2 gün gecikecek gibiyiz ya... Ne diyorsun Aygen, çıkar mıyız zamanında :)

Öncelikle teşekkürler ve hoş bulduk. :) Dergi konusuna gelecek olursak; böyle birden çıkarak insanları şaşırttığımıza göre geç çıkarak da insanları şaşırtabileceğimizi düşünüyorum??? Bak ne demiş: "Şımartmayın bu kadar." - Aygen

Valla Sony'nin konsola özel oyunları candır, DualSense de muhteşem bir cihazdır falan filan ama pek de oyuncu dostu olduklarını söylemek yalan olur. E3'e katılmamalarını pek önemsemiyorum şahsen, kendi etkinliklerini yapsınlar, sorun değil. Ama zaten öküz gibi olan oyun fiyatlarına bu ay bir kere daha hayvani bir zam yaptılar. Resmen parası olmayan oynamasın kardeşim, bizi ırgalamaz diyorlar. Ne yerel fiyatlandırma var, ne de PC'deki oyun fiyatlarıyla yarış etme niyeti. Geçmişten gelen, önüne geçemeyeceğim bir Playstation sempatim var şahsen ama gittikçe kalbimden uzaklaşıyorlar.

Valla yeni çıkan oyunları gördükçe alamıyorum diye kalbim kırılıyordu zaten. Allah Allah, katılmamış mı ya, yeni oyun duyurusu yok mu :D Tüh :D Şaka bir yana Sony uzun süre önce beni kaybetti. Gün geçtikçe artan fiyatlara karşın, yerel fiyatlandırma gelmediği müddetçe de benim gibi daha bir sürü insanı kaybetmeye devam edecekler. Uzaktan böyle bakacağız artık. - A

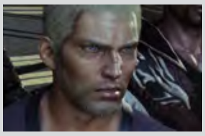
Japonlar demişsin ama genellemeyelim şimdi. Bak mesela Square Enix... Intermission DLC'sini 144 TL'ye mi satıyorlar!? Öhöm neyse, bak mesela Atlus... Persona 5 Strikers PC'de bile 560 TL mi?!?! Öhöm neyse, bak mesela Nintendo... Yıllardır burada olmalarına rağmen ülkeni Türkiye seçtiğinde alışveriş yapamıyor musun?!?!?! Ok, tamam, bu seferlik yaptığın ırkçılığa salık veriyorum. Biz bu Japonlara ne ettik de bize böyle muamele yapıyorlar be kardeş...



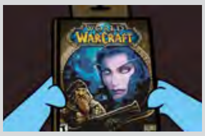
Videolarda Bu Ay



→ Aşı olduktan sonra dışarı çıkıp onlarla buluşmamı söyleyen arkadaşlarıma tepkim: tinyurl.com/ogz-165-doggo



→ FF Origin'in fragmanındaki elemanın tam olarak neye karşı savaştığını anlamamıştım ama şu fan yapımı fragman biraz olsun kafamdaki soru işaretlerini giderdi :D tinyurl.com/ogz-165-kaos



→ Aranızda World of Warcraft'ın eski günlerini özleyenler varmış. Biraz duygulanın o zaman: tinyurl.com/ogz-165-wow

Bu arada koltuğa yayılarak oynamak diyorsan onun kolay yöntemleri var ya. Mesela ben PC ile televizyon arasına 10 metrelik HDMI bağladım, uzun da bir USB kablon varsa konsol oynar gibi PC'den de oynayabilirsin o şekilde. Dandik birer kablosuz klavye-fare de alıp TV'nin oraya koyarsan tamamdır. Güzel oluyor, tavsiyedir.

Katılıyorum, şahsen uzun zamandır bu yöntemle bir taraflarımı büyütmekle meşgulüm. - A

Valla yurt dışının güzelliklerini sayarak şu an çok küfür yedin gibi hissediyorum :) Aklı başında olan herkes yurt dışına gitmek istiyordur zaten diye tahmin ediyorum ama işte, zorlukları var. Ben mesela işi Türkçe yazıp çizme olan biri olarak pek de ihtimal dâhilinde görmüyorum gidebilmeyi ama belki bir gün artık... Yoksa maaşın bilmemkaç katı konsol, PC almak falan bu yaşımda bile hayal.

Ben de küfür yiyecek gibiyim belki ama gün geçtikçe bir şey alabilme ihtimalini bırak, alayım düşüncesi bile bizden koşarak uzaklaşıyor. İmkânı olan insan bile bu kadar para verip bir konsol falan alırken cidden gece rahat uyuyabiliyor mu? - A

Evet bu ay son kez buralardayımdır, kurtuluyorsunuz benden :) Sağlıcak.

Gergin dakikalar

Selam OGZ, nasılsınız? Üniversite sınavı öncesi bir gerginlik var bende. Uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Dergi tekrar basılabilecek mi?

2. Sizce Stalker 2 nasıl olacak?

3. 1 yıl peynir yemeden yaşayabilir misiniz?

4. Sizce bir oyunun "indirimli" 100 TL civarında olması mantıklı mı?

5. Kimsenin beğenmediği ama sizin beğendiğiniz bir oyun var mı?

Biterken çalıyordu: Bloody Tears (4. oyundaki hali) - Göktay Kan

Selamlar Göktay. Umarım sınav iyi geçmiştir de şu an o boşluğun getirdiği mutlulukla bütün gün gökyüzüne boş boş bakıp anlamsızca sırıtıyorsundur :)

Selam! Sınavının iyi geçtiğini umarak tercihlerinde başarılar diliyorum. Şimdilik biraz dinlen, keyfini çıkar. - A

1. Şu an o şekilde bir yönelim yok gibi ama daha net yanıt istersen Serpil'in mailini aşındırabilirsin.

2. Yayınlanan videolar çok iyi iş çıkarıldığına işaret olsa da henüz oynanış göremedik. Ben ilk oyunu yarıda bırakmıştım araya başka şeyler girdiği için, o yüzden çok alakam yok konuyla ama yine de kimle konuşsam büyük ölçüde pozitif oyuna karşı.

Bi' tık heyecanlıyım, çoğu insan gibi ben de bir beklenti içine girdim yalan yok. Ama çıkmasına daha çok var, nötr kalmak istiyorum. En son bir şeye aşırı heyecanlandığım zaman Cyberpunk skandalı patlak vermişti... - A

3. Sadece 1 yıl peynir yemeden yaşayabileceğimi ispatlamak içinse hayır :) Ama 1 yılın sonunda ömür boyu bedava peynir falan vereceklerse sıkıntı değil. Peynirli cips veya pizza yememek koyar belki en fazla ama çok sorun değil ya.

Kusura bakmayın ama ben pizzasız yapamam. Soru iptali talep ediyorum... - A

4. Eh doların 10 TL'ye yürüdüğünü düşünürsek doğal tabii. En yeni oyunları ilk günden oynama hevesini boş vermek; indirim, paylaşım, ikinci el, takas vs. kovalamak en mantıklısı. Duruma uyum sağlamak lazım yani, elden ne gelir?

Doların geldiği seviyeyi düşündükçe elbette fiyatların artıyor olması mantıklı geliyor ama dümdüz düşününce fiyatların alınabilir düzeyde olması tercihimdir. Her ne kadar ucuzcu bir insan olsam da içimdeki o emekçi bir yandan şunu düşünüyor: Büyük bütçeli kaliteli oyunların dolar bazında biriminin düşük olmasının garipliği... Yapımında emeği geçen insanların gece gündüz üzerinde çalıştıkların şeyin "alın 40 dolares :D" diyerek satışa çıkması biraz üzücü. - A

5. Bu soruya verdiğim klasik yanıt Trespasser'dır. Çok eski evet ama hâlâ içim acır güzelim oyunun hakkının yenmesine.



Sanırım böyle bir guilty pleasure'ım yok. Daha çok oyuncuların hakkında kararsız kaldığı, var olduklarını bilmedikleri veya oynamaya yeltenmedikleri birtakım oyunlar var. Aklıma hemen The Mean Greens geldi mesela. Hiç duyuldu mu? Sanmam. Sunucuları da kurudu kaldı zaten. - A

Bende Fairy Tail müzikleri yürüyordu aşağıdaki mailin gazıyla. Sevgiler.

Hell March ile bu mektubu kapatıyorum :) - A

Et tu, Ömer?

Selamlar Ömer ve Aygen,
Aslında bu mektubu geçtiğimiz ay yazıp, taslak olarak kaydettikten sonra göndermemiştim. Ömer'in Selam!'daki son ayı olma ihtimalini görünce üzerinde biraz değişiklik yapıp bir şeyler yazayım istedim. Yıllardır dergiyi takip etmeme rağmen Ömer'e son anda yazmam çok da hoş olmadı gerçi :) Hem seni böyle yıllarca bekletenlere de kızmıyormuşsun Ömer, değil mi? Me.. Meşe odunu mu o arkandaki?



1. Ah Ömer ah... Ama ben sana kızıyorum biraz. Şu The Legend of Heroes serisini Final Fantasy'nin 10'da 1'i kadar övsen ne olur? Sanırım birkaç sene önce bir okur mektubunda görüp istek listeme eklemiştim. Henüz 2. oyunun ortalarındayım ve şimdiden çok sevdiğim bir seri oldu. Bu kadar süre boyunca kaçırdığıma üzüle üzüle oynuyorum. Son aylarda derginin kıyısında köşesinde ismi geçiyor ancak daha çok kişi tarafından bilinmeli bence bu seri. 10'da 1'i öv diyorum bak, çok değil :)

2. Bazı oyunların hikâyeyi anlatma şeklini gerçekten anlayamıyorum. Mesela Pillars of Eternity'e 3 defa başladım ama hep yarıda bıraktım. Her diyalog uzun, hepsinde 2-3 yeni kişi/mekân/tarihî olay öğreniyoruz. Bu bilgi yığını gitgide şişiyor ve ağır bir İngilizce kullanılmış olması da eklenince, bir süre sonra artık ipin ucu kaçıyor. En son oynayışımda ana hikâyeyi merak ettiğimden yan hikâyelerin büyük kısmını atlayarak oynadım ancak görevlerde verdiğim kararlar rol yapmaktan çok "hangi seçenek daha çok para verir, daha az uğraştırır" a dönünce bıraktım. Bu problemi JRYO'lar çok iyi çözmüş diye düşünüyorum. Oyun dünyası hakkında bilgi verirken 20 dakikalık metni sıkmadan oyuncuya okutuyor. Veya bir karakter, kendisini terk etmiş başka bir karakteri ararken odasına girmeden önce duraklayıp, başının üstünde "..." işareti çıkınca ben anlıyorum ki o karakter aslında aradığı kişinin orada olmadığını biliyor, belki kendini kandırıyor ama yine de bir umutla o odaya girecek. Yani bir tarafta kurduğu dünyayı betimleye betimleye bitiremeyen

bir yapım varken, diğer tarafta bir söze bile ihtiyaç duymadan çok şey anlatan yapımlardan bahsediyoruz. Zor bir soru olacak ama sizce bu fark neden kaynaklanıyor?

3. Dwarf Fortress'ı duymuş muydunuz? Kendisini anlatmak için yerim dar ancak Minecraft ve Prison Architect karışımı bir yapısı var. Yani Minecraft gibi dünyayı istediğimiz şekle sokabiliyoruz ancak bir karakter yerine, kurduğumuz kaledeki bir topluluğu (cüceleri) yönetiyoruz. Ancak bu cüceler bazen kafalarına göre hareket ediyorlar. Mesela bir yakınlarını kaybedince üzüntüden çıldırıp diğer cücelere saldırabiliyorlar. Kaleniz dış dünyadaki tehlikelere de açık. Bir goblin baskınına uğrayabilir ya da hazinenize göz dikmiş bir ejderhayla savaşabilirsiniz. Müthiş eğlenceli ve her oynandığında farklı bir deneyim sunan bu tamamen ücretsiz oyunun çok tutmamasının sebebini ASCII grafiklerine ve çok yüksek öğrenme eğrisine bağlıyorum. Yakında Steam'e gelecek ve oyunun bu eksik yönlerini oldukça geliştirecekler gibi görünüyor.

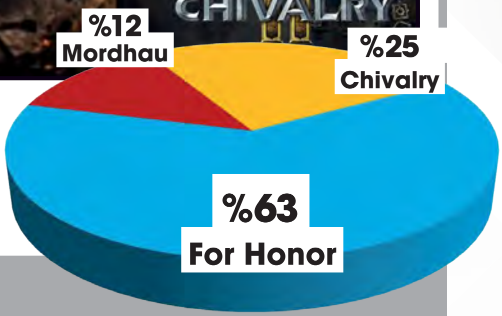
4. Ben Fairy Tail'den aldığım hazzı hiçbir animeden alamıyorum. 2009'da henüz ilk birkaç bölümü yayınlanmışken başlamıştım. Her perşembe günü yeni bölümü çıkardı. Üniversiteyi şehir dışında okuyordum ve cuma akşamı döndüğümde izler, haftanın yorgunluğunu atardım. 1-2 sezon düşük geçse de tamamını severek izledim. My Hero Academia da ona benziyor diye başladım ama yok, aynı tadı yakalayamıyorum. İkisini kıyaslamıyorum tabii, ikisi de başarılı yapımlar. Fairy Tail'in "en iyi" yapım olduğunu da düşünmüyorum. Aksine klişelerle dolu :) Galiba tek fark benim bu üniversite dönüşü kurduğum bağ. Belki çok iyi bir yapım olmadığını bilseniz bile, sizlerin de böyle garip bağlar kurduğunuz yapımlar (film, oyun vb.) var mı? Ayrıca Fairy Tail'i, Honey and Clover'ı övdüğünün 10'da 1'i kadar övse... Neyse...

5. Fairy Tail'in müzikleri de efsane :) The Magnolia Defensive Battle, Fairy Tail Main Theme 2014 ve Dragon Raid bazı favorilerim (Never Ever'ı da seviyorum ama yılların heavy metalcisi olarak bunu dile getirir

Anket



YAKIN DÖVÜŞ ODAKLI MULTİPLAYER OYUNLARDAN EN BEĞENDİĞİNİZ HANGİSİ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

For Honor'ı ayrı seviyorum. Vikinglerin delirmeleri olsun, dövüş tarzları olsun, infazları olsun beni benden alıyor. @Orhan Sercan

For Honor oynanış olarak en başarılısı bence ama oyun modu sayısı aşırı az ve zamanla aşırı sıkıyor. @Mert Beyaz

For Honor nev-i şahsına münhasır bir oyun. Sabredip alışırsanız inanılmaz zevkli. @Berlkin İlhan Demirsoy

For Honor çok heyecan yarattı ama olmadı. @Feyyaz Emir Eren

→ BUNDAN BÖYLE SON OYNADIĞINIZ OYUNDAKİ SON KONUŞTUĞUNUZ KARAKTERİN MESLEĞİNİ YAPACAKSINIZ! NEDİR YENİ MESLEĞİNİZ?

Valla arkadaşlarla PUBG oynuyorduk, onlarla konuştum. Hâlâ işsizim. @K. Fatih Kaleli

Battlefield 1'de sıhhiyeciden can istemiştim. @Ahmet Onur

Skyrim'de muhtarım :) @Zübeyir Bayram Şafaklar

Orta-dünya'da Sauron'un karanlığına karşı mücadele eden bir kolcuyum. @Ömer Özgökmen

Far Cry Primal. Avlanmaya çıkayım madem. @Recep

WoW'da auction house satıcısıyla konuştum, bundan böyle ticarete atılıyorum :) @Oğuzhan Evliyaoğlu

→ @OYUNGEZER: ARTIK OLMAYAN BİR GRUBUN/MÜZİSYENİN KONSERİNE GİDEBİLECEK OLSAN? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Amy Winehouse olsun isterdim. :(@aygengoris



Queen olurdu, Freddie'yle birlikte bilibupbab, bap, bap figgfaaaaroo, figaro diye bağırmanın eşi benzeri yok ki şarkılar zaten efsane. @ereneryurekli



Reee-rooo! Rururu reeee-roooo! Rerere rere rereeeeeeeeeeeeee roooooooooooo! @omerakdag





ken utanıyorum). Anime köşesinde sen de "Ayın Top 3 Müziği" gibi bir liste düşünür müsün?

6. Dergiyi 2019'dan beri dijital olarak takip ediyorum. Önceki tüm sayıların fiziksel halini de saklıyorum ve arada alıp okuyorum. Ancak o sayıları bulup çıkarmak dijitalde daha kolay oluyor. Eski sayıları (en azından belli bir yıla kadar) yayınlamayı düşünüyor musunuz? Şimdiki "istediğin kadar öde" gibi. Magzter'da eski sayılar var ama fiyatları -o sayılara fiziksel de olsa sahip olanlar için- biraz pahalı maalesef.

Galiba biraz uzattım. En azından "yıllardır düşüne düşüne bu mektubu mu yazdın, püü!" demediğini düşünerek, kendimi altın makasına emanet ediyorum. Selam'da yerini alacak kişiyi de seveceğiz ama senin yerin hep ayrı kalacak :) Kendinize iyi bakın.
- Ahmet Turp

Yok ya, ne meşe odunu. Bunca zamandır mektup atın diye diye dilimde tüy bitmiş olmasına rağmen bir şey yazmayan kalpsizlere bir şey yapmıyorum, sadece böyle pasif agresif laflar edip trip yapıyorum alt tarafı :) Hoş gelmişsin, giderayak bir selamlaşmış olduk.

1. Şimdi The Legend of Heroes serisiyle kast ettiğin ne, önemli olan o. Seksen tane alt serisi olan bir marka malum :) En ön planda olan Trails of Cold Steel'den bahsettiğini varsayarsak... ya ben o serinin ilkini aşırı severek oynadım, Kasım 2017 sayısında da bir güzel övdüm, hatta az bile övdüm. Ama serinin ikinci oyununu yarısına kadar oynadım, tamamlamak bir türlü içimden gelmedi. Aynı mekânları çok gezdirmesiydi en büyük sıkıntım. Hadi yine bitirirdim güzelim senaryonun ve karakterlerin hatırına da daha bunun üçüncüsü vardı, dördüncüsü vardı, yol yakınken bırakayım bari dedim. Belki de haksızlık ettim, bilmiyorum. İlk oyunu cidden çok sevmiştim çünkü. Hikâyenin nerelere varacağını da bayağı merak ediyorum hâlâ. Animesi gelecek, onu izleyip öğreneceğim artık galiba.

2. JRYO'ların ilk ortaya çıkışındaki bir detay çok ilginç gelir bana. Batı tarzı ilk RYO örnekleri olan Wizardy ve Ultima serileri LotR ve D&D'den ilham almışlardır, onları takip eden Might & Magic, The Elder Scrolls, Baldur's Gate vs. de bu yolun yolcusu olmuşlardır. Diğer tarafta Enix şirketinin kurucusu abi Wizardy ve Ultima serilerinden esinlenen bir şeyler yapmak istemiş ve kimle beraber yapsam diye düşünüp Dragon Ball'un mangakası Akira Toriyama'ya gitmiş. Böylece ilk JRYO olan Dragon Quest manga esintili olarak yapılmış, onu da yine manga esintili FF vs. takip etmiş.

Yani belki Wizardy ve Ultima serileri LotR ve D&D'den değil de çizgi romanlardan ilham alsa Bethesda The Elder Scrolls yerine Gotham'da geçen RYO'lar yapacaktı, Baldur's Gate yerine Thanos' Gate falan oynayacaktık. Aynı şekilde Enix'i kuran abi Toriyama'ya değil de bir fantastik roman yazarına gitseydi bugün Dragon Quest'ler, Final Fantasy'ler belki de anime/manga esintili değil çok çok farklı şekillerde ortaya çıkacaktı. Koskoca batı RYO ve JRYO kültürlerinin yolun başında böyle ufak detaylarla şekillendiğini düşünmek bana hep enteresan gelir.

Şuraya varacaktım; JRYO'lar anime/manga kültürüyle birlikte yol aldığı için görsel anlatım konusuna ekstra yoğunlaşma eğilimindedirler, tıpkı batı RYO'ların LotR ve D&D kültürüyle yan yana olduğu için metinli anlatım konusuna ekstra yoğunlaşma eğiliminde olduğu gibi.

İkisinin de tadı ayrı, şahsen Pillars'ı o konuda hiç sıkıcı bulmamıştım, en sevdiğim cRPG'lerdendir kendisi. Ama sana hitap etmemişse de etmemiştir canım, olur öyle, zevkler-renkler.

3. Dwarf Fortress'ı Steam'in en çok istek listesine eklenen oyunlar listesinin hep tepelerinde gördüğüm için biliyorum ama ekstra bir bilgim yok. Ama bu kadar büyük bir takipçi sayısı varsa bir bildiği vardır insanların. Söylediklerin kulağa çok çekici geliyor. Steam'e gelince bayağı bir olay olacağını tahmin ediyorum.

Bak şimdi Prison Architect gibi dedin ya, ben bi' şey oldum... Hemen ekledim listeme. - A

4. Honey & Clover'ı karıştırmayalım şimdi de Fairy Tail'i ben de severim ya :) Zamanında mangasını da takip ediyordum, bir yerden sonra sadece animeden takip etmeye başladım. Evet dibine



Aerith'in bayağı Aerith karakterli seslendirmeni Briana White'ın cosplay'i. Kalbime bir şeyler oluyor...

kadar klişedir, ne bileyim bir One Piece veya Naruto'yla aynı seviyeye koymam ama çok rahat, çok keyifli bir seridir. Ya hatta şimdi hatırlayınca gaza geldim, çok sevdiğim, çok anlamsızca ve gereksizce epik bir sahneyi aklımda kaldığınca anlatasım geldi:

Büyücü loncaları arasında bir turnuva gerçekleştiriliyordur. Her loncanın ekibinin üyeleri farklı konseptteki maçlara girip sırayla mücadele ediyorlardır. Sıra bizim ekipten Erza'ya gelmiştir. Stadyumun ortasında dev bir kale belirir. Hakem uzun uzun formatı anlatır:

***Hakem:* Bu kalenin içinde 100 tane canavar var. Bu canavarlar D, C, B, A ve S seviyelerinde. Şu kadar D, şu kadar C, şu kadar B, şu kadar A, bir tane de S var. S seviyesindeki canavar dünyanın en güçlü büyücülerini bile alt edebilecek seviyede, dikkat edin. Kaleye girerken kaç tane canavara meydan okuyacağınızı seçeceksiniz. Mesela 5 tane canavar seçtiniz diyelim, hepsi D de gelebilir, araya A ve S seviyeler de girebilir. Sizden sonra gelecek kişinin daha çok puan toplayabileceğini de hesaba katmanız gerek. Yani gücünüzü ölçtüğü kadar risk alma yeteneğinizi ve stratejik zekânızı da ölçecek bir formatla karşı karşıyasınız.**

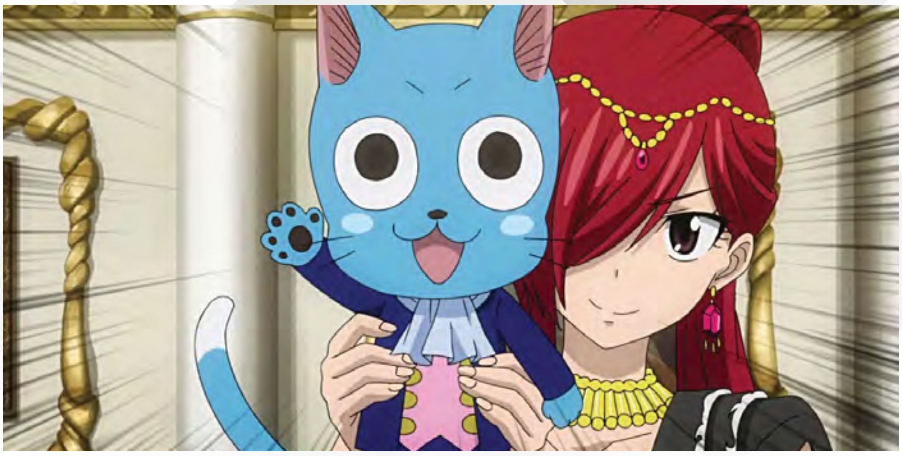
Sonra kura çekilir ve kaleye ilk girecek olanın Erza olacağı belli olur.

***Erza:* Hmmm. Format belli olduğunda tamamen şans işi olduğunu anlamıştım.**

***Hakem:* Nasıl yani?**

***Erza:* 100'ÜNE BİRDEN MEYDAN OKUYORUM!**

***Hakem:* N-Ne? Sen yanlış anladın, öyle bir şey değ-**



***Erza:* 100'ÜNE BİRDEN MEYDAN OKUYORUM!!**

Ve tabii kan revan içinde de olsa Erza bütün canavarları keser :))

Ya dur gaza gelmişken aklımda kalan aşırı saçma bir Fairy Tail geyiğini daha anlatayım:

Ekip kadim gerçekleri öğrenmek için dünyanın ücra bir yerindeki bir mağaraya gider ve burada bir ejderhanın hayaletiyle karşılaşır.

***Ekip:* Ulu ejderha lütfen bize gerçekte ne olduğunu söyle, bizi aydınlat.**

***Ejderha hayaleti:* Benim siz sefil insanlara söyleyeceğim hiçbir şey yok.**

***Happy:* Ben kediyim.**

***Ejderha hayaleti:* Her şey 400 yıl önce başladı...**

Honey & Clover hakkında gram bilgim yok da Fairy Tail'i ben de severim. Her şey çok güzel de Natsu çok bağırıyor ya ahfsdf.

Saçma gelebilir ama üç kere baştan izlemişliğim vardır herhalde. Takibini bırakalı da uzun yıllar oldu. İlk sezonu bitirip hızımı alamayıp Rave Master'a bile kaymıştım bir dönem. Şimdilerdeyse anime izlemeyi SNK'le sınırlandırdım. Sen öyle garip bağ diyince NaNa'yı hatırladım birden. Bende yeri çok ayrıdır. Müzikleri falan her şeyi aklımda, ah... - A

5. Anime köşesinin ömrü çok uzun değil, orayı bir kenara koyalım da Fairy Tail'in power metal - folk müzik kırması cayır cayır müzikleri en gaz anime müzikleri sıralaması yapmaya kalkarsam da kesinlikle zirveye oturur. Ey okurlar, animeyi izlemeyebilirsiniz, tamam ama Youtube'a bir Fairy Tail OST yazıp bir dinleyin hele. Aklınız dönebilir.

+1 - A

6. Magzter ve Turkcell Dergilik'te olmayan eski sayıları bu ay içinde tamamlamış olacağımı umut ediyorum ama pdf olarak siteden vermek ister miyiz, o konuda derginin eski YİM'i olarak bir yorum yapamayacağım :)

Mektubunu bu şekilde bitirerek de içimi bir hoş ettin be dostum. Duygulandırdın. Yeni gelecek olan insana da ses etmeyi ihmal etme.



Eveeet... Böylece derginin selamcıbaşılığı görevimin sonuna gelmiş bulunuyorum. Mehmet Kentel, Eren Okka, hatta Level zamanında Sinan Akkol gibi çok değerli yazarların üstlendiği okur mektupları köşesini Ocak 2016 sayısından beri 5 yılı aşkın süredir götürmek benim için bir onurdu. Mektup yağdığı aylar oldu, hiç mektup gelmeyen aylar oldu ama iyisiyle kötüsüyle çok keyifliydi ve çok güzel bir tecrübeydi benim için ve okurlarla sürekli bire bir iletişim halinde olan tek yazar olmak da biraz ayrıcalıklı da hissettiriyordu doğrusu. Şimdiye kadar mektup atıp buraları şenlendirenlere de, bu sayfaları okuyanlara da kallavi bir teşekkürü borç bilirim.

Gelecek ay Selam kime emanet, işin o kısmını hâlâ belli edemedik. Size de bize de sürpriz olacak yani :) Kim gelirse gelsin kendisini yalnız bırakmayın, bu ay üşenmeyin de bir "hoş geldin gizemli insan" maili atıverin, güzel bir başlangıç olsun. Bu arada kendi kendimi gelecek ayın Selam'ının misafiri ilan ediyorum! Bakalım yancılık yapmak nasıl oluyormuş :)

PORTAL



KING'S BOUNTY II - BETA

DEĞİŞİM SANCILARI

ÖMER AKDAĞ

ÇIKIŞ TARİHİ: 24 AĞUSTOS





90'lardaki çok eski King's Bounty'i bir kenara koyalım. King's Bounty: The Legend'la 2008'de başlayan ve 2014'e kadar bir sürü yeni oyunla ve genişleme paketiyle başımıza yağan King's Bounty serisi Heroes severleri yeni Heroes'lardan bile daha fazla ihya etmişti.

Her ne kadar Heroes'larla çok benzeşse de çok temel bir farkı vardı King's Bounty'lerin; ana harita oynanışı strateji değil izometrik RYO yapısındaydı. Yani bildiğiniz gerçek zamanlı şekilde oraya buraya gider, görev alıp yapar, hazine falan peşinde koşardınız. Savaşa girdiğinizde ancak sıra tabanlı stratejiye dönüşürdüler.

King's Bounty II de aynı ama çok önemli bir farkla: Bu sefer kamera izometrik değil, direkt üçüncü şahıstan oynuyoruz. Farklı yeteneklere ve kişiliklere sahip 3 karakterden istediğimizi seçip bildiğiniz Dragon Age vs. misali sağa sola koşturuyor, milletle muhabbet ediyor, hazine var mı diye çalı çırpının arasını karıştırıyoruz.

Çağ dışı karakter modellemeleri hariç çok da çekici, güzel bir dünya hazırlamışlar. Fena olmayan bir hikâye, fena olmayan bir yazım, başarılı seslendirmeler, bol bol görev derken keşfetmesi keyifli... olabilirdi ama karakterin yürüme hızının yavaşlığı beni biraz deli etti şahsen. Henüz beta tabii, değiştirirler belki. Beta demişken, beta olmasına rağmen oyunda ciddi bir bug'la falan karşılaşmadım, sorunsuz çıkış yapacağa benzer böyle giderse.

Ben orduyu cebimden çıkarırım

Savaşlara 5 birlikle girebiliyoruz ve bu birliklerdeki birim sayıları, önceki King's Bounty'lerin aksine bayağı sınırlı, binlerce birimli birlikler yok bu sefer. Ha ama ne yapabiliyorsunuz? Savaşa girecek 5 birliğin dışında paranız yettiğince cebinizde sınırsız birlik bulundurabiliyorsunuz. Savaşa girmeden önce rakiplerinizi de görebildiğinizden önünüzdeki savaşa göre onlarca birlik içinden istediğiniz gibi bir beşli belirleyebiliyorsunuz.

Savaşlar bence oyunun en başarılı yanı olmuş zaten. 5 birliğe karşı 5 birlik deyince stratejik derinlik azalmıştır belki diyor insan ama hiç öyle değil. Her birliğin bir sürü aktif ve pasif yeteneğinin olması dışında savaş alanları da son derece değişken. Yükseltilerin sağladığı avantajlardan yararlanabiliyorsunuz, veya savaş alanındaki engebeler okçularınızın saldırılarını engelleyebiliyor vs.



Dördün ikisi

Oyunun en öne çıkan yanlarından biri, verdiğiniz kararlarla 4 mantaliteden 2'sine kayabilmeniz. Bu mantaliteler Düzen ve Anarşi / Güç ve İncelik. Örneğin adamda size lazım olan bir şey var, onu adamı döverek alırsanız Güç, patronuna gidip böyle böyle diye anlatıp adamın o eşyayı size vermesini sağlarsanız İncelik puanı kazanıyorsunuz. Oyunun ilerlerinde bir tarafa yakın karakterlerin diğer taraftaki seçenekleri seçememesi gibi şeyler var ama onun da ötesinde savaşlarda kullandığınız her birlik bu dört mantaliteden birine ait ve diğer mantalitelere ait birliklerle aynı anda savaş alanına sürerseniz performansları düşüyor. Bir de bu dört mantaliteye ait ayrı ayrı yetenek ağaçları olduğunu düşünürseniz birbirine bağlı bir sürü daldan oluşan derin bir sistem çıkıyor karşınıza. Güzel olmuş.

Önceki King's Bounty'ler gerçekten iyi oyunlardı ama önemli bir şikâyetim vardı; çok fazla savaş ediyordunuz ve bunların birçoğu da birbirinin tıpkısının aynısı oluyordu. Hiçbir şeyi değiştirmeden, sürekli aynı şeyi yaptığınız 20 tane savaşa üst üste girebiliyordunuz, o da bünyeyi yoruyordu. Şimdilik King's Bounty II betasındaki en büyük şikâyetimse bunun tam tersi. Savaşlar müthiş keyifli ama oranları çok azaltılmış. Oyun süremin çoğunluğu keşif ve diyaloglarla geçti ve diyaloglar neyse de keşif kısmının temposunun biraz fazla düşük olması sebebiyle oyuna bir türlü istediğim kadar gömülemedim. Hikâye ilerlesin, liderlik özelliğim gelişsin, para biriktireyim, ordumu büyüteyim, savaşlara gireyim gibi motivasyonlarım yüksek olsa da saatlerce oynamama rağmen bunları tatmin edici seviyelerde ilerletemeyince biraz moralim bozuldu. Dediğim gibi, bu henüz beta, çok üstüne varmayayım ama oyun çıktığında keşif kısmı biraz daha tempolu olsa, savaş sayısını da şöyle 2 katına falan çıkarsalar daha tatlı olur gibime gelmekte.

TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** 1C Entertainment | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

BU AY NE OLDU?

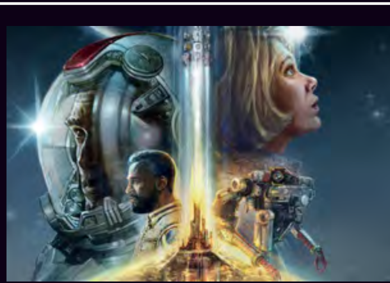
E3'üyle, Summer Game Fest'iyle, yeni oyun duyurularıyla, dijital fuarlarıyla, dünya prömiyerleriyle yılın en önemli aylarından birini geride bıraktık. Fuarlarla ilgili haberleri zaten ilgili sayfalarında okuyacaksınız, o yüzden burası biraz kısır kaldı ama olsun. Yine de ilginizi çekebilecek ilginç olaylar da olmadı değil.

■ ESER



1 İleride 2021 Haziran ayını düşündüğümüzde Hasan Kahraman isminde kendi halinde bir geliştiricinin ortalığı nasıl karıştırdığını, kendisinin nasıl Hideo Kojima sanıldığını, Abandoned isimli oyunun Silent Hill olduğu söylentisini nasıl yaydığını ve bu söylentilerin altında nasıl da ezildiğini hatırlayacağız. Hâlâ da böyle bir adamın varlığına inanmayanlar, bunun bir Kojima gösterisi olduğuna inananlar var. Yapmayın, geçti artık o iş.

2 Starfield'ın hangi platformlara geleceğine dair tartışmalar son buldu ve oyunun sadece PC ve Xbox ekosisteminde olacağını öğrendik. Elbette bu PlayStation sahiplerini üzen bir gelişme ve Bethesda da bunun farkında. Bethesda'nın pazarlama ve iletişimden sorumlu başkan yardımcısı Pete Hines, "sizi anlıyorum, ben de üzgünüm, bu durum için özür dilerim" diyerek durumdan kendilerinin de pek mutlu olmadığını ifade etmiş oldu. Bakalım The Elder Scrolls 6'da durum ne olacak.





3 Amplitude Studios yılın en beklenen strateji oyunlarından biri olan Humankind için düzenli olarak yeni kültür duyuruları yapmaya devam ediyordu ki bu ayın duyurusu bizim için de tam bir sürpriz oldu: Türkler! Hani bu tür oyunlarda Türk = Yeniçeri olur ya, bu sefer kültürümüzün özel birimi İHA'lardan yola çıkılarak geliştirilen Gizli Operatif Füze olacak. Özel yapımız ise Devlet Okulları'ymış. Astık mı bayrakları?

4 Nintendo, ünlü rom sitesi RomUniverse'e karşı bundan iki sene önce açtığı davayı kazandı ve tabiri caizse sitenin sahibi Matthew Storman'ın donuna kadar aldı. Storman, Nintendo'ya 2.1 milyon dolar ödeyecek. Nintendo'nun talebi 16 milyon doların üzerindeydi, şu paraların büyüklüğünü hayal edebiliyor musunuz?

5 Electronic Arts bazı Need for Speed oyunlarına verdiği desteği sonlandırmaya karar verdiğini açıkladı. 1 Eylül itibariyle çevrimiçi destekleri tamamen kesilecek olan oyunlar Carbon, Undercover, Shift, Shift 2: Unleashed ve The Run.

6 Microsoft bir internet şakası olan "Xbox Series X buzdolabı" fikrini gerçekten de hayata geçirdi ve oyun oynarken bir yandan içeceklerimizi buz gibi tutmamızı sağlayacak olan Xbox Mini Fridge'i duyurdu. Xbox Hızlı Soğutma Mimarisi'ni kullanan bu buzdolabı odanıza kesinlikle acayip bir karizma katacaktır. Bundan sonra da şaka denen şeylere dikkatli yaklaşalım, ne zaman gerçeğe dönecekleri belli olmuyor.



➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 CDPR'ın korktuğu oldu ve The Witcher 3 ve Cyberpunk 2077'nin kaynak kodları torrent'e düştü. Hacker'lar torrent dosyasının şifresini vermek için 10 bin dolar istediklerini açıkladılar ama sonrasında şifresiz hali de birkaç yerde karşımıza çıktı. E hani, neden hâlâ birileri çıkıp da Cyberpunk 2078 yapamıyor?

8 Epic Games Store veritabanından sızan bilgiler hem Final Fantasy 7 Remake'in %99.9 ihtimalle EGS'ye özel olarak çıkacağını gösterdi, hem de sürpriz bir oyunun duyurusunu da yapmış oldu: Alan Wake Remastered! Henüz Remedy'den bir açıklama yok ama oyun kabak gibi veritabanında duruyor valla. Herhalde o da EGS'ye özel olacak.



9 Larian Studios'un sıradaki başyapıtı olacağına kesin gözüyle baktığımız (şüphesi olan var mı?) Baldur's Gate 3'ten bir süredir haber alamamak bizi merakta bırakmıştı. Neyse ki her şey yolunda gidiyormuş ama Larian oyunun bu yıl içerisinde erken erişimden çıkmayacağını söyledi. Umarım seneye yetiştirirler de kendimizi ağız tadıyla Unutulmuş Diyarlar'da kaybederiz.



10 Sony, Returnal'ı geliştiren Housemarque'yi satın alarak PlayStation Studios bünyesine kattığını duyurdu. Ancak asıl bomba kısım bu duyuruyu yanlış görselle yapmaları oldu, çünkü görselde Demon's Souls Remake'le de tanıdığımız Bluepoint'in ismi ve logosu vardı. Demek ki çok yakında (hatta belki siz bunu okuduğunuz sırada) Bluepoint de PlayStation Studios şemsiyesi altına girmiş olacak.





11 PlayStation Türkiye, ülkemizdeki bazı PS4/PS5 oyunlarına sessiz sedasız gizli bir zam yaptı. Hem de öyle az buz da değil, %25 civarında geçirdiler oyunlara, 479 TL'lik oyunların fiyatı 599 TL'ye yükseldi. Hele kaç senelik Far Cry 5'i hangi akla hizmet 789 TL'ye çıkardılar, şaka gibi olay valla. Ülkemiz oyuncusuna reva görülen hizmet bu işte.

12 Bir haber de bizden gelsin. Nihayet uzun zamandır beklediğiniz Discord kanalımız açıldı! Biz de tüm yazarlar olarak oldukça aktifiz aslında, hâlâ gelmediyseniz buyurun siz de gelin, iki muhabbetin belini kıralım, haberleri, oyunları, filmleri, dizileri ya da aklınıza ne gelirse onları tartışalım, konuşalım. Hatta size şahsi davet yapayım, Decypher davet ediyor mesajı eşliğinde buyurun: tinyurl.com/ogzdiscord







KİMDİR?

Razputin Aquato

MENTAL DEDEKTİFLİK EMEK İSTER

SABRİ ERKAN SABANCI

Tim Schafer'ın oyun sektörüne kattığı ilginç oyunlar saymakla bitmez, ama bana en çok hitap edeni Psychonauts olsa gerek. İlk oynadığımda daha çocuktum ve ana karakterlerin de akranım olması ilgimi çekmişti. Platform oyunu olmasının da büyük etkisi var ama geçenlerde tekrar oynayınca oyunun mizah anlayışına ve karakterlerine tekrar hasta oldum. Özellikle de ana karakteri Razputin, ya da kısaca Raz'e.

Raz'in Psychonauts'taki hikâyesi eğlenceli olduğu kadar geçmişi de bir o kadar üzücü. Ailesinin sirkinde psişik güçlerle doğup büyüyen Raz, babası tarafından bu güçleri kullanmaması ve akrobatik yetenek üstünde çalışması için sürekli baskı görüp cezalandırılan biriydi. Bu kadar baskı ve ceza sonucu Raz haklı olarak babasının ondan ve güçlerinden nefret ettiğini düşünüyordu. Bir de tabii rakip bir psişik sirke sahip ailenin Aquato ailesine yaptığı "suda ölme" laneti de var tabii işin içinde. Bayağı da bir ironiktir ki Aquato Latincede "su" demek...

E bu kadar şey birleşince de bir sirk gösterisinin sonunda izleyicilerden birinin ona verdiği "Fısıldayan Kayalar Psişik Yaz Kampı" broşürünü okuyup bir Psychonaut, yani psişik güçlere sahip bir mental dedektif olma şansını kaçırmak istemeyip evden kaçması gayet normal oluyor. Ama işin aslında babasının yapmak istediği tek şey kendi başına gelenlerden dolayı Raz'i psişik güçlerin ve o dünyanın getirdiği tehlikelerden korumak, ama Raz bunu oyunun sonuna kadar bilmiyor tabii.

Raz genel olarak karizmatik, herkese yardım etmeye çalışan, eğlenceli bir karakter. Hatta bayağı da güçlü bir karakter işin aslında. Normalde bu kampa zorla girmiş ve yine zorla ikna ederek Temel Beyintrenman (Basic Braining) dersini aşırı rahat bir şekilde geçmesinin yanı sıra, aşırı kısıtlı bir sürede neredeyse tüm psişik güçleri gayet başarılı bir şekilde de kullanmaya başlamış ve kamptaki büyük gizemi de "neredeyse" tek başına çözen 10 yaşında bir çocuk. Bu da doğal olarak diğer çocukların dikkatini çekiyor. Bazıları onu taparcasına seviyor, bazıları resmen sallamıyor, bazıları onunla rekabete giriyor... 10 yaşındaki çocuklardan ne bekliyorsunuz, illa bir çekişme bir kavga gürültü olacak tabii ki.

Ama bu kadar başarılı, sevecen ve karizmatik olmasına rağmen Raz'in ilişkiler konusunda biraz rezil olduğunu belirtmek de sıkıntı olmaz herhalde, en azından ilk oyunun büyük bir kısmında. Oyunun en başından beri gözlerini Raz'e diken Lili'yle ilişkisini izlemek inanılmaz eğlenceli. Tim Schafer her ne kadar Raz'in Psychonauts 2'de "kız arkadaş"ın ne demek olduğunu öğreneceğini belirtse de Lili ve Raz'in arasındaki bu şirin ve tuhaf ilişkiyi görmeyi özleyeceğim gerçekten.

Psychonauts'un sunduğu şeyler eğlenceli platform oyunu mekanikleri ve ilginç mizah anlayışı. Haliyle de yeni oyunda bunları ne kadar geliştirdiklerini, yeni mekanikleri, yeni güçleri falan merak ediyorum tabii ki. Ama Raz'in bu yeni düzendeki Psychonaut'lara ve ortama nasıl ayak uyduracağı en çok merak ettiğim şeylerden. Malum Raz kendi kafasına eseni ve kendince doğru olduğunu düşündüğü şeyleri yapan bir karakter, ters gelebilir kendilerine. Bir de Lili'yle aralarını bozmasınlar aman diyeyim, üzülürüm. Favori oyun çiftlerimden biri olabilirler.



Dünya Raz'in etrafında dönmüyor

Evet, oyunun ana karakteri Raz olabilir ama Psychonauts tıpkı her Double Fine oyunu gibi inanılmaz bir karakter kadrosuna sahip ve oyunun en komik sahneleri onların yardımıyla oluşuyor. Lili'den zaten az biraz bahsettim ama Raz'in kişisel zorbası Bobby Zilch olsun, kontrolsüz gücün canlı örneği Dogen Boole olsun, kampın etrafında bin bir türlü şekilde karşılaşabileceğiniz Ford Cruller olsun ve tabii ki oyunun en ilginç karakterlerinden olan Boyd Cooper olsun, hepsi birer harika. Eğer bunca yıldır Psychonauts'ı oynamadıysanız ve bu karakterlerle tanışmadıysanız oyun şu an hem PC hem de konsol için Game Pass'teyken kaçırmamanızı öneririm.

Eğlenceli kişiliği çok belli etmese de çok da güçlü bir karakterdir

PORTAL



AYIN EZENİ:
CEVDET E. KIZILCAN

TEAMFIGHT TACTICS

İki dakika maç atayım da keyifleneyim diye girip iyice dellendiğiniz oyun

Meseleyi İsa'nın doğumundan anlatmaya başlayayım mı "Warcraft 3 bir oyundu, Dota da onun moduydu" diyerek? Yok yok, bu kadar geriye gitmeye gerek yok. Yine de Dota'nın bir mod olarak çıktıktan sonra kendi başına bir oyun olması hadisesini aynen Auto Chess'in de yaşaması bayağı geyik bence. Lakin benim derdim Dota'yla ya da Auto Chess'le değil, Teamfight Tactics'le!

Piyasaya çıkmış ve tutmuş oyun formüllerini "Ya olm manyak mısınız, bu mekaniği kaldıralım, bayağı hamallık!" mantığıyla yeniden ele alan oyun firması Riot Games, "aynı kökenden ya da sınıftan karakterleri topla, sonra oyun alanına sür" mantığında bir oyunu, bir diğer deyişle oyuncunun oyun alanına kendi yetenekleriyle doğrudan etki edemediği bir türü daha nasıl basitleştirebilir diye düşünmüştüm. Yiğit Özgür karikatürü misali bir cevap buldum: Beyle. %5 ihtimalle 5 altınlık bir piyon bulduysanız tebrikler! 3-4 rauntluk galibiyet serisine ve oradan gelecek altıncıklara kendinizi hazırlayın!

Aslında direkt auto battler türüne pek sıcak bakmıyordum düne kadar. Piyon sürdükten sonra o tahtaya hiçbir etkimin olmayışı, kimin kime saldıracağını seçemem gibi etkenler kelimenin tam anlamıyla saçımı başımı yolmama neden oluyordu. Yani şu sahaya sürdüğüm piyonum canı az olaNA VURSA SONRA ÇOK OLANA GEÇSE KAZANACAĞIM DA ASLIN-. Pardon sinirlerime yine hâkim olamadım. Hatırlar mısınız bilmem bir ara "okul" diye bir yere gidiyorduk, derse falan girmek için. Heh işte o antik zamanlarda, amfideki birçok kişi ders esnasında bile orijinal Auto Chess'i oynuyorlar ve çok eğleniyorlardı. Ben de bütün eğlenceyi kaçırdığım için üzülmekle yetiniyordum :(



"Bir ton güncelleme ve ek paket geldi artık toparlanmıştır" diyerek kendimi Teamfight Tactics'in kollarına attım. Bu sefer oynadığımda insanların neden eğlendiğini anladım aslında. Hem deneme yanılmanın o heyecanlı bekleyişi; hem de parkta, bağda, bahçede, işte, güçte, kısacası her yerde 10-15 dakikalık bir oyun kaçamağı günün stresinden biraz olsun uzaklaşmak için iyi geliyor. Gerçi bu sefer de başka bir strese kucak açıyoruz.

Meta denen lanet şey burada da bir bela. Birçok kişi rehberlerle ezbere dizilimler yaparak yeni yetme oyuncuları resmen tokatlıyor. Benim gibi nooblar da bu rehberleri okumaya başladığında bu sefer aradığı piyon bir türlü gelmiyor çünkü havuzdaki bir piyona ne kadar talep varsa o kadar erişmesi zor oluyor. Hayda, değiştir şimdi tüm dizilimini. Tüm bunların haricinde dengeleme ekibinin "Yuh bu Teemo çok güçlü oldu, işi nasıl rayına oturtsak acaba?" sorusuna cevabı "yok abi olacak gibi değil, hasarını kısalım" yerine "e satın alırken para yerine bir de can istesin :D" oluyorsa daha sinirden çok saç baş yolarım gibi geliyor.




STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN - DEMO

Kaosumuz bol olsun

EREN ERYÜREKLİ

E3'teki gülünç fragmanından sonra adını uzun süre duymak istemeyeceğimiz bir oyun haline gelmişti FF Origin ve üstüne demo versiyonun bozuk bir dosyayla gelmesi ve 1 gün boyunca oynanamaması da işin üstüne tüy dikti. Biz ah Square, vah Team Ninja derken sonunda sorun çözüldü ve demoyu oynayabildik nihayet. Ve hiç beklemediğim şeyler oldu oynadığım süre boyunca.

Oyun Nioh, DMC ve Sekiro arası bir hack n' slash mantığında ilerliyor. İlk Final Fantasy'de tanıtılan meslek sistemi hayli iyi şekilde yedirilmiş. Kılıç ustası olarak başlıyorsunuz ve yetenek ağacının sonunda Savaşçı mesleğini açmak ya da buradan devam etmek size kalmış. Zamanla bulduğunuz silahlara göre Büyücü ve Mızrak Ustası da olabiliyorsunuz ve hepsinin de oynanışı birbirinden hayli farklı. Mızrakla orta mesafeden gelen düşmanları şişlerken, büyücüyle uzakta yaşanan KAOSU fırsata çevirip ortama güçlü saldırılar yağdırmak olası.

Klasik saldırımıza komboları ekledikçe yeni ve güçlü atakların yolu açılıyor, yani oyun biraz ofansif oynamayı da destekliyor aslında. Ama rakiplerin de eli hiç armut toplamıyor ve boşa giden bir hamle hemen cezalandırılıyor. Oyunda iki tip parry hareketimiz var ve ayrıca staminamız çerçevesinde silahımızla da blok almak mümkün. İlk parry silahla yapılan klasik sektirme hareketi, ikincisiyse yine aynı zamanlama esasına dayanan ama bize ruh puanları da kazandıran Soul Shield parry'si. Bunu becerirseniz rakibin posture barı da azalıyor ve hızlıca atak yapabilir duruma geliyorsunuz. Ayrıca yine bu teknikle rakibin attığı menzilli saldırıları tutup ona geri fırlatmak da mümkün.

İnsanların çok takıldığı "bu adam niye t-shirt'le geziyor?" konusuysa daha başlarda çözülüyor ve çeşit çeşit güzel kostüm düşüyor düşmanlardan. Ayrıca Tetsuya Nomura'nın da belirttiği üzere Jack'in başı çektiği üçlümüz buraya başka bir dünyadan gelmişler muhtemelen ve derdi KAOS'u öldürmek olan birinin nasıl göründüğünü takacağını da sanmıyorum. Öykü muhtemelen bir şekilde ilk Final Fantasy'e bağlanacak ama bolca sürprizin de bizi beklediği aşikâr.



Oyun tam bir Soulslike sayılmaz, daha çok Nioh'a yakın ve başta da belirttiğim gibi oynanış gayet hızlı, kalabalık durumlarda ortalık biraz fazla KAOSA bağlasa da her daim adamımızın kontrolünün gayet sıkı şekilde bizde olduğu hissi mevcut. Hatta bolca parry yaparak zayıflattığınız rakipleri tek hamlede almak için büyü kullanımını daha sona saklamak da mantıklı bir çözüm.

Grafikler fragmandaki kadar kötü değil ama bir jenerasyon geriden geliyor, özellikle ışıklandırma, modelleme ve doku kaplamaları adına çok daha fazlası yapılabilir. Onun haricinde genel efekt ve animasyon kalitesi iyi, yer yer fps düşüşleri gördüysem de bunun henüz bir Alfa olduğunu hatırlayıp pek de dert etmedim açıkçası. Gotik mekanlar eski Devil May Cry'ları hatırlatıyor ama çok etkileyici sayılmazlar, sanat tasarımı alanında biraz daha çalışmak oyunun kalkındırabilir görüşündeyim. Düşman tasarımları şimdilik biraz yavan ama demoda 5 çeşidin dışında rakip olmadığını da söyleyeyim, Final Fantasy evrenine aşina biri olarak çok daha fazlasının potansiyeli olduğunu biliyorum sonuçta. Müzikler de güzel olsalar da şimdilik biraz fazla tekrar ediyorlar.

Özetle oyun beni bir hayli şaşırttı arkadaşlar, görselliği biraz geliştirseler bu oynanış çeşitliliği uzun müddet götürür ve daha fazla mesleğin de ileride açılması, limit break'ler ve hatta summon'ların eklenmesiyle beraber çıkışta en az 80 saat gömerim ben buna. Lâkin bu denli yana yakıla arandığımız KAOSU alt etmemize daha çok var gibi. Team Ninja sıkı çalışırsa bu oyun önümüzdeki yılın hitlerinden birisi olabilir rahatlıkla.

d o s y a

E3

2 0 2 1



Geçen yıl salgın nedeniyle iptal olan E3 bu yıl yalnızca online olarak da olsa geri döndü. Eh etkinliğe katılamayan çoğunluk için böylesi daha bile iyi oldu hani. Adı da Electronic Entertainment Expo değil de Electronic Entertainment Experience idi bu arada. Bir sürü firma kendi online sunumunu yaptı (bir sürü firma keşke kendi online sunumunu yapmasaydı dedirtti ama o ayrı hikâye), beklediğimiz oyunları gördük, beklenmedik oyunlar da gördük, kısacası online monlayn, heyecan dolu, enerjik, şahane anlarla dolu geçti bu yılki E3. Biz de dosyamızı bu anlardan oluşturduk:

FORZA HORIZON 5

9 Kasım



Sarı Filtresiz Meksika Anı

Buraya kadarmış arkadaşlar. Forza Horizon 5 fragmanından sonra dünya üzerindeki bütün oyun firmalarının grafik departmanları ağlaya ağlaya Playground'un kapısına gitti, dükkânın anahtarlarını teslim etti ve bütün çalışanlar hep birlikte sakal bırakıp sokakta karton kutu üstünde yaşama kararı aldı. Bundan sonra Forza dışındaki oyunları grafiksiz, sadece yazıyla oynayacağız.

Herhalde şu oyunun grafikleri MS Flight Sim'le beraber oyun dünyasının en gerçekçi görünen grafikleridir desem abartmış olmam. Resmen fotoğraf sandığım görüntüler direkt oynanışa bağlanınca ağzım açık kaldı. Grafiklerin muhteşemliği bir yana, bir de ortamdaki nemi, tozu bile akıllıca yöntemlerle oyuncuya hissettirmeyi başarmışlar. Forza Vista ismindeki, aracımıza yakından göz atabildiğimiz modda ray tracing de var hatta, orası daha bile gerçekçi bir görüntü veriyor.

Bu kez Meksika'dayız. İtiraf etmek gerekirse Meksika konusunda gayet cahil bir insanım, koca ülkeyi yalnızca Amerikan filmlerinden biliyorum. O yüzden Meksika dediklerinde pislik çamur içinde leş gibi yaşayan insanlar, uyuşturucu çeteleri savaşları ve de elbette ki sapsarı iğrenç bir filtre görmeyince bir şaşırdım. Hollywood'un ülke imajlarının nasıl içine ettiğinin en güzel örneklerinden. Halbuki oyunun fragmanlarında, röportajlarında bol bol gösterildiği ve konuşulduğu üzere muhteşem, muhteşem olduğu kadar çeşitlilik sahibi bir doğaya sahip bir ülke Meksika. Sıkı ormanları da var, pürüzsüz plajları da var, farklı farklı türlerde çölleri de var, karlı kışlı yükseltileri de var. Bir nevi bizim ülke gibi dört mevsimi bir arada da yaşayabiliyor. Karlı mekândan yokuş aşağı yardırıp sahilde pişmek mümkün olacak yani. Bir de Avustralya ve Britanya'dan sonra tekrar trafiğin sağından araç sürmek de iyi gelecek. Japonya söylentileri vardı ama bu açıdan Meksika olmasına sevindim diyebilirim. Japonya da 6'ya kalsın artık.

Forza Horizon 4'ün haritası dev gibiydi, 5'in haritasıysa 4'ünkinin yaklaşık 1 buçuk katı olacakmış. Bu haritada dediğim gibi farklı farklı coğrafyalara sahip sürüsüyle farklı bölge, şehir ve kasabalar bulunacağı gibi 1 değil birkaç tane festival alanı olacak. Ana festival alanı ekstra büyük olacak tabii, o ayrı. Ayrıca en az bir tane yarış pisti ve haritayı uçtan uca bağlayacak upuzun bir otobanımız da var.

Bir sürü enteresan modla da oyunu daha eğlenceli hale getirmeye çalışmışlar. Mesela Arcade ismindeki moddaki oyunlardan birinde birkaç kişi etrafa dağılmış pinataları kırmaya çalışıyorlardı. Daha da enteresanı oyunu iyice Trackmania'laştıran mod sayesinde stadyuma girip dev labut devirerek falan puan kasmaca işlerine girişebileceğiz. Elbette oyuncuların da kendi içeriklerini hazırlayabilecekler bu modda.

Öne çıkartılan bir diğer özellik de sizin oynayışınızı analiz edip tercihlerinize göre sizi diğer oyunculara ve etkinliklere yönlendiren Forza Link. Pratik, kullanışlı bir şeye benziyor ama bu tip şeyler sinir bozucu da olabilir malum. Deneyip görmek lazım.

Aslında yeni Forza Motorsport da duyurulmuşken Forza Horizon'ı o çıkmadan önce göstermezler diye tahmin ediyordum ama ağır yanıldım. Göstermekle kalmadılar, Forza Motorsport'un öncesine, çok yakına, 9 Kasım'a da bir çıkış tarihi verdiler. Artık Xbox mı alırsınız, bilgisayarınıza bal kaymak mı yedirirsiniz bilmem. ■ ÖMER



TÜR: Yarış | **YAPIM:** Playground | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X|S, X-One



İçimizin Kötülük Dolduğu An

FAR CRY 6



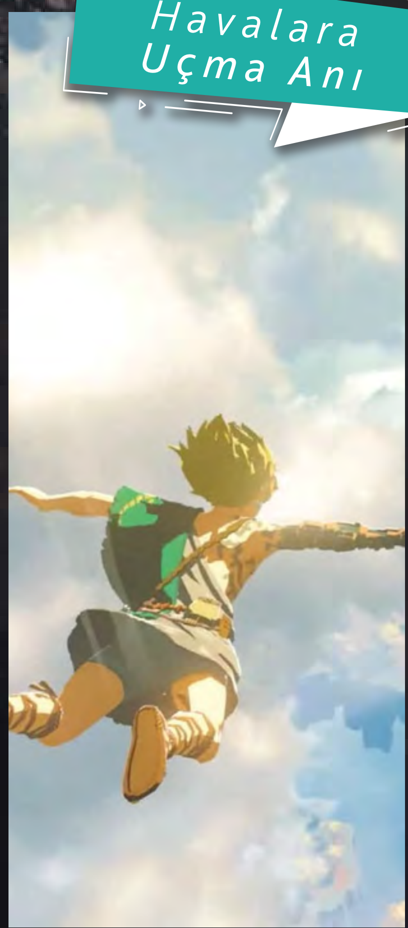
TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Ben Far Cry kötülerine çok öyle bayılmasam da sevenleri çok, özellikle Einstein'ın sözünü dillere Einstein'ın kendisinden daha beter dolayan Vaas pek bir popüler. Ubisoft'cuğumuz da bu popülariteden faydalanmak istemiş, Far Cry 6'nın bütün Season Pass içeriğini geçtiğimiz üç ana oyunun kötüleri üzerine kurmaya karar vermiş. Hatırlarsanız Far Cry 5'te de böyle zombileri, uzaylıları, Vietnamlıları (ney?) ile Hollywood klişelerine öykünen bir genişleme paketi seçkisi sunmuştu firma bizlere. Bu sefer kendi geçmişinden bir seçki sunmuş. Detayları, nedeni nasılı pek belli olmasa bile bize Vaas Montenegro, Pagan Min ve Joseph Seed'le oynama imkânı sunacak epey saykedelik bir içerik vaat ediyorlar. Buna ek olarak da bir de Far Cry 3'ün tek başına oynanabilen Blood Dragon eklentisinin adını attılar ortaya, nedir ne değil söylemeksizin. Ha tabii son zamanlarda büyük oyunlarının Season Pass'lerine o seriden eski bir yapımın yenilenmiş sürümünü eklemeyi adet edindiklerinden bunun bir Remastered sürüm olduğunu söylesem herhalde yalancı çıkmam.

Bir de Far Cry 6'nın ana hikâyesine dair yeni bir detay aldık. Oyundan izletilen bir ara sahnede, diktatörümüz Anton Castillos'nun ana karakterimizin de içinde olduğu gemiyi basıp kendisinden kaçmaya çalışan oğlu Diego'yu yakalayışını ve gemi yolcularını tehdit edişini izledik. Ana karakterimizin yeni kötümüzle ilk yüz yüze tanışmasını da görmüş olduk galiba. ■ ONUR

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

Havalara Uçma Anı



Şu hayatımda bir pişmanlığım varsa o da ilk Breath of the Wild'a dergide 8 puan vermek olmuştur dostlar, yoksa oyun devrimseldi cidden. Görememişiz o dönemde. Neyse ki devamı geliyor ve Nintendo abiler de bizi üzmeyerek kısa bir video yayınladılar. Ama ne video! Link gökten bulutların ortasına düşüyor Skyward Sword'u anımsatırcasına, baş döndüren yüksekliklerdeki antik mekânlardan acayip fizik motorunun yeni kombolar için kullanılışına, Link'in damla olup dağın taşın altından girip üstünden çıkmasına kadar her şey harika görünüyordu. Ortamlar ilk oyundan da göz alıcı ve bu seferki keşif alanımız sonsuz denen gökler olacakmış.

Öykü olarak ilk oyunda hakkından geldiğimiz Ganon'un bir şekilde dönüşünü göreceğiz sanırım (çünkü başka doğru dürüst kötü yok ortamda) ve öyle yarıklara falan düşen Zelda gördük ki aman diyeyim düşman başına. Onun haricinde oyunun gökyüzündeki çeşitli adalarda geçeceği söyleniyor, oralara nasıl ve neden çıktığımızsa şimdilik bir sır.

İlk oyunun üstüne bol keseden geliştirmelerle ve yeni bir vizyonla gelecek Breath of the Wild 2, ki gerçek adını söylerlerse spoiler olacakmış oyunun. İlk oyunda insanların eşsiz fizik motoru sayesinde ne çılgınlıklar yaptığını düşünürsek bu kez sınır yalnızca gökyüzü olacak gibi. Hele ki söylentileri ayyuka çıkan gelişmiş Switch modeliyle yakın zamanlarda çıkarsa bu oyun, rüya gibi bir deneyim ve unutulmayacak anlar bizleri bekliyor demektir. Ve bu sefer ben de hatamı telafi edip oyuna hak ettiği skoru verebileceğim nihayet. ■ EREN E.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

“Hah İşte Şimdi Oldu” Anı



HALO INFINITE

Bu konuda benim diyeceklerim ne kadar ciddiye alınabilir bilmiyorum, çünkü geçen yıl gösterilen Halo Infinite'i çoğunluğun aksine direkt çöp olarak ilan etmektense oynanış açısından aşırı iyi bulmuş ve görsel olarak kesinlikle yenilenmesi gerektiğini düşünmüştüm. Beni o günden beri asıl gerim gerim geren kısım çoklu oyuncu modunun nasıl olacağıydı ve Xbox & Bethesda sunumunda buna beklediğim cevap olan “Taş gibi olacak, ne bekliyordun?”u almış bulunmaktayım.

Ama bana asıl “hah işte şimdi oldu” dedirten anlardan biri oyunun görselliğinden daha çok bu çoklu oyuncu gösteriminde herhangi bir şekilde battle royale görmemiş oluşumuzdu. Son dönemde her çoklu oyuncu oyunun battle royale'den yürümeye çalışması Halo'nun da bu tuzağa düşebileceğini düşündürdü ama onun yerine bolca klasik çoklu oyuncu ve Big Team Battle gördük. Bazı insanlar her ne kadar “Halo değil ya bu” dese de, basbayağı eski kafa Halo çoklu oyuncu havası aldım ben. Bunun üstüne bir de çoklu oyuncu modunun kesinlikle ücretsiz olacağını belirtmeleri Halo'nun ciddi bir şekilde piyasayı sallamak için geri dönmek istediğinin en büyük göstergelerindendi.

Görsel olarak yine öyle “İşte yeni nesil oyun bu!” dedirtecek bir şey görmedik, ki oyunun Xbox One'a çıkıyor oluşu zaten o beklentimi komple sıfırlamıştı ama geçen seneki halini düşününce üstünde bayağı uğraşıldığını, bu bir yıllık ertelemenin de hakkını verdiklerini söylememek ayıp olur. Silahların ve zırhların doku kalitesindeki artış, ışıklandırmanın iyileştirilmiş oluşu, bir de fizik motorunun akıcılığı oyuna ve yeni liderlik altındaki 343 Industries'e olan güvenimi bayağı yükseltti.



Fakat bunların hepsi bir yana, beni gerçekten havalara uçuran duyuru oyunun Battle Pass sistemiydi. Şu an piyasada bu Battle Pass'leri kısıtlı süreliğine tutan ve o süreden sonra erişilemez/kazanılamaz hale getiren oyunların aksine, Halo Infinite'te istediğiniz Battle Pass'ten istediğiniz ödülü istediğiniz zaman oynayıp alabileceksiniz. Çoğu sevdiğim oyun (öhm, Destiny) parasını vermeme rağmen “Hadi canım sezon bitti yok bunlar sana” diyorken, Halo'nun böyle bir Battle Pass mekaniği kullanıyor oluşu çok hoşuma gitti.

Uzun lafın kısası, Halo Infinite bayağı güzel geliyor. Bu etkinlik öncesine kadar ne zaman Halo Infinite hakkında bir şeyler sorulsa “en az beklentim olan Xbox oyunu” diye cevap verip geçiyordum. Ama gördüklerimden sonra beni kesinlikle tekrar heyecanlandırmayı başardı. Şimdiyse kapalı, açık, herhangi bir beta ve oyun çıkış tarihi bekliyorum. Hadi 343 Industries, bu sefer olacak be! ■ SABRİ

TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X|S, X-One

Avengers'ın Ağladığı An

GUARDIANS OF THE GALAXY

26 ekim



Galaksinin bahçıvanları Square Enix'in kötü ününü budamaya geliyor

Square Enix, Marvel's Avengers'ı ilk tanıttığı andan itibaren dedeliğimi konuşturmaya başlayıp "Crystal Dynamics yapıyor, bir cacık olmaz bundan" diye diye milletin beklentisini kaçırmayı kendime görev bilmiştim. Söz konusu Marvel's Avengers olduğunda ortada tek bir "ama" vardı, o da Deux Ex'lerden tanıdığımız Eidos Montreal'in de işin içinde olmasıydı. Her ne kadar Shadow of the Tomb Raider'la vasat bir yapım ortaya çıkarmış olsalar da, gözümde net bir şekilde daha vizyon sahibi, daha kalifiye geliştirici ekibe sahip EM. Bu yüzden Avengers'a ellerinin değmesini olumlu karşılıyordum. Tabii destekleyici stüdyo olarak verdikleri destek gerçekten çok ufak veya oyunun tasarımından bağımsız kısımlarda olmuş olacak ki Marvel's Avengers'ın tanıtımında ve çıkış sonrası desteklenmesinde oyuncularla hiç diyalog kurduklarını görmedik. Şimdi EM fanboyluğumu konuşturuyor olacağım ama herhalde onlara yakışacağı üzere yancılıkla değil de kendi oyunlarıyla, yani Guardians of the Galaxy'le uğraşıyorlardı. Zira EM bana kalırsa yedek kulübesinde tutulacak stüdyo değil, zaten Guardians'ın fragmanından bile Avengers'ın barındırdığından kat kat fazla orijinallik barındıran bir yapım ortaya çıkarmışlar gibi görünüyor. "Neden Guardians of the Galaxy ikinci bir Marvel's Avengers vakası olmayacak?" başlıklı sunumuma hoş geldiniz!

Çizer arkadaşlar sanat kitabına paraları hazırlasın

Büyük Sebep 1: Crystal Dynamics bu konuda hiç süper işler yapmamışken Eidos Montreal'in en güçlü olduğu noktalardan bir tanesi tasarımcıları ki bu bence bir çizgi roman uyarlamasında çok çok önemli. REZALET kostüm yorumları gördü bu gözler! EM'nin özgeçmişinde ne var? İki taş gibi modern Deus Ex var. İki DE oyununun da görsel tasarımları muazzamdı ama başarıları sadece estetik zevke çok iyi hitap edişlerinden değil, aynı zamanda da işlevsel oluşlarından geliyordu. İlk bakışta Gamora'nınki hariç James Gunn'ın filmlerini aynen almış gibi duran karakter tasarımlarını biraz inceleyince aynı mantaliteyi görmek mümkün; Rocket'in sırtında kendinden büyük silahını rahatça çıkarıp kullanabilmesini sağlayan bir mekanik aparat var mesela, aynı şekilde Groot'un Rocket sırtına rahat tırmanabilsin diye giydiği fileli bir omuzluğu var.

Yaşanmışlık lazımsa yaşanmışlık da var, Peter'ın fragmanın bir karesinde görünen odası detay dolmuş taşmış. Üzerine bir de şekil lazımsa şeklimiz de eksik değil! Bir tarafta seksenlerle ve seksenler müziğiyle kafayı bozmuş Peter Quill'imiz ceketinin sırtına "Star-Lord" adını bir Rock yıldızı gibi yazmış, maskesi C3PO'nun yüzünü andırıyor. Öteki tarafta Drax'ın dövmeleri ne çizgi romanlardakilere ne de filmlerdekilere benziyor ama aynı derecede güzeller. Keskin aletlerle arası iyi olan Gamora'nın saç kesimi de jilet gibi, kostümü direkt çizgi romanlardan alınmış, Rocket'in "sakalı"





örgülü... Baktıkça içim daha bir açıldı benim. Avengers oyunundaki, film ve çizgi roman kostümlerinin keyifsiz ve renksiz karışımları gibi duran tasarımlarla karşılaştırdıkça daha bir sevdim. Malum burada amaç daha güzel kostümleri parayla satmak değil, o yüzden temel tasarımlar insanın içini baymıyor. Utan Avengers utan, o Black Panther tasarımı ne öyle!

Şepırt değil Star-Lord diyeceksiniz

Büyük Sebep 2: Genel oyun yapısına ve oynanışa gelirsek, Avengers birbirinden farklı güçte çok fazla oynanabilir karakterin olduğu, aynı anda hem servis oyunu hem de tek kişilik senaryolu oyun olmaya çalışan bir yapımdı. Bu yolda da fena çuvalladı. Guardians of the Galaxy "ekip oyunu oynuyoruz, o zaman tüm ekibi kontrol edebilelim" kafasına hiç girmeden baştan Star-Lord'u salt oynanabilir ana karakter seçmiş ve iyi de etmiş. Neden daha fazla oyunda görmediğimizi anlayamadığım Mass Effect çatışma sistemini temel almışlar, ana karakterimizle çatışırken diğer karakterlerden yardım isteyip onlara komut vererek takım çalışması atmosferini soluyabiliyoruz. Bu grubumuzla girdiğimiz ilk etkileşim türü.

İkinci etkileşim türü de diyaloglarda kendini gösteriyor. Ara sahnelerde ekip arkadaşlarımız kendi aralarında fikir çatışmasına girdiğinde veya biri birine hoşlanmadığı bir şey yapmaya kalktığında duruma müdahil olabiliyoruz. Birinden taraf olduğumuzda diğeri buna alınabiliyor ve Telltale oyunlarında olduğu gibi kenarda "bak böyle böyle dedin ama Rocket bunu unutmaz" gibi bir yazı çıkabiliyor. Eidos Montreal bu konu hakkında "yaptığınız seçimlerin etkileri hafif olacak, tam teşekküllü bir RYO sistemi beklemeyin" tarzı bir açıklamada bulundu. Drax'ı kızdırdık diye oyunun sonu değişmeyecek yani. Ha Guardians of the Galaxy özelinde bir RYO karar mekanizmasına ihtiyaç olmadığını düşünmekle beraber, Deus Ex oyunlarında sağlam seçim/sonuç döngüleri kurduklarından eldeki ufak seçimleri de anlamlı kılacaklarını düşünüyorum ben. Esas merak ettiğim şey, takım arkadaşlarımızın hangisinin bizi ne kadar sevdiğinin dövüşlere bir etkisinin olup olmayacağı. Örneğin yeterli sayıda diyalogda Drax'tan taraf olsak buna bağlı olarak bizim için daha şekilli hareketler yapacak mı, diğerlerinin ultra süper epik hareketlerini o ufak senaryo dallanmalarıyla beraber görmek için oyunu tekrar oynamak isteyecek miyiz? Ben böyle ekip üyelerimizin "ulti" benzeri hareketler yaptığı birkaç kare yakaladım çünkü fragmanda. Lütfen bana beni sevdiğini söyle Eidos Montreal!?

Star-Lord'un kendi oynanışına gelirsek, canımız ciğerimiz Peter Quill, hem Vanquish'i andıran bol akrobasili silahlı çatışmalara hem de Arkham tarzı yumruk yumruğa dövüşlere girecek. Bunlar gayet basit ve eğlenceli görünüyor görünmesine ancak pek bu kadarla kalınacağını sanmıyorum çünkü ilginç bir şekilde oyunda hedefe kilitlenme özelliği var ve bu özellik



daha çok silahlı çatışmalarda kullanılıyor. Bunun sebebi bir yandan uçup kaçarken bir yandan ekip arkadaşlarımızdan yardım çağırma kısmını daha temiz çalışır hale getirmek istemeleri olabilir. Ya da Peter çok daha fantastik özelliklere erişim kazanacak. Eidos Montreal oyuncuya farklı araç ve yöntemler sunma işinin piri stüdyolardan, Guardians'da da bunu es geçtiklerini sanmıyorum.

Uzayda uzay gemisi patlatacak mıyız, patlatacaksak ses çıkacak mı?

Oyundan bir tane de kendi temennim var, biraz uçuk kaçık olabilir elbette. Hatırlarsanız James Gunn filmlerindeki "uzayda seksenler" temasını inşa ederken oyunları da işin içine dâhil etmeyi ihmal etmemişti, ikinci filmin Pac-Man sahnesi hepimizin malumu. Oyunun da inşa ettiği dünyayı çok ciddiye almadığı, pembe renkli "kombometre" ve yakın dövüşteki bombastik vuruş efektleri ortada. Oyun, oyun olmaktan ve oyun gibi görünmekten çekinmiyor yani. Yalnız benim gözüme birinci kişi kamerasından Peter'ın geminin dümenine geçtiği bir kare ilişti fragmanda. Umarım Fallen Order'daki gibi "aha hiper uzaya geçtik, aha da yeni gezegene vardık" ekranı değildir bu. Ne olsa güzel olur mesela biliyor musunuz? Gemi patlattığımız Bullet-Hell bölümleri olsa güzel olur, düz güzel de değil über güzel olur hem :)



Bu kadar zaman sessiz sedasız geliştirilen oyunun çıkış tarihi 26 Ekim. Pandemi sürecinde hiçbir çıkış tarihi güvende değil elbette ama erteleme yiyecek olsa bu kadar yakına duyurulmazdı diye düşünüyorum. Zaten Eidos Montreal ekibi pandeminin oyunun geliştirilme sürecinin sonlarında vurduğunu söylüyor. Aksi yönde şüphe uyandıran tek nokta oynanış görüntülerinde göze çarpan kare oranı düşüşleri. Hem daha bu oyun bir de Switch'e çıkacak? Düzeltirsiniz değil mi bakın? Neyse efendim, benim izlenimlerim fazlasıyla olumlu, çok bekliyorum, bayağı bekliyorum, süper bekliyorum. Bir yandan Avengers'ı değnekle dürtükleyip "git la buradan" diyerek bekliyorum.
■ ONUR

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Eidos Montréal | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

Ufukta Gözüken Downgrade Anı

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Avatar'ın ilk filminin koparttığı gümbürtü 2022'de 2. filmin gelişiyle yine kopacak gibi ve bu sefer yankıları oyunlara da uzanacak. The Division oyunlarını geliştiren Massive'in Snowdrop Engine'nin tüm marifetlerini ortaya koyduğu Avatar: Frontiers of Pandora açık dünya bir FPS olacak, sıradan bir Nav'i'yi yöneteceğiz ve bize Pandora gezegeninin hiç görülmemiş yerlerinde gezme fırsatı verecek. Fragman başında "game footage" olarak lanse edilen görsellikse akıl durdurucu ve 2009'daki filmin neredeyse aynı kalitesinde. Muhtemelen James Cameron'ın da müdâhil olduğu oyunun, filmin kurduğu dünyayı sadık kalarak genişleteceği de söyleniyor. Tabii soluğumuzu topladığımızda bunun bir Ubisoft oyunu olduğunu hatırlayıp bu grafiklerin ağır downgrade yeme ihtimaliyle de yüzleşiyoruz. Hani Ubi'nin yapmadığı iş değil sonuçta. Tamamen yeni nesil konsollara ve üst seviye PC'lere göre hazırlanan yapım tahminimce 2. filmin 2022 Aralık çıkışına yakın bir yerlere denk getirilir ve sağımız solumuz Avatar olur. Ama o grafikler... Ahhhh ah! ■ EREN E.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Massive
DAĞITIM: Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S
ÇIKIŞ TARİHİ: 2022





Bağımsız Oyun Sevgisiyle Dolma Anları





LAKEBURG LEGACIES

2022

Dürüst olayım, Ömer bu oyunu bana atayana kadar adını ne duymuş ne de ilgilenmiştim Lakeburg Legacies'le. Görev bilinciyle açıp videosunu izlediğimdeyse hakikaten bağımsız oyun sevgisiyle doluverdi içim.

Lakeburg Legacies'i herkes "şirin grafikli Crusader Kings" diye tanımlamış ama aslında o kadar büyük krallıklar ya da çetrefilli bir sistemi var gibi gözükmüyor. Yapımcıları "milleti çiftlediğiniz bir sosyal kasaba yönetme simülasyonu" olarak tanımlamış. Benim aklımda uyanansa "Fire Emblem gibi ama savaşsız!" oldu. Müzikler güzel, sanat tasarımı tatlı, oynanış sistemleri yeterli gözüküyor. Valla Ömer de söylemese gözümden kaçacakmış. İstek listeme ekledim gitti! ■ CAN

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Ishtar | **PLATFORM:** PC

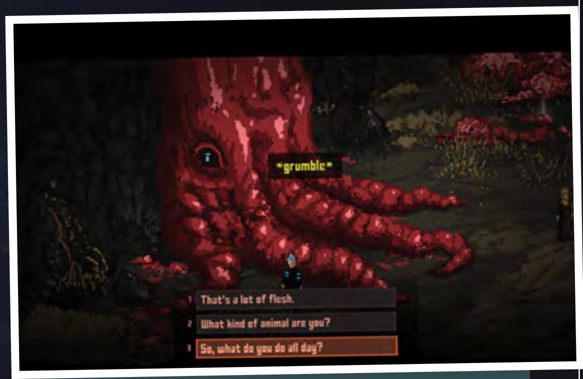
SALT & SACRIFICE

2D soulslike dendiğinde Salt and Sanctuary'nin yeri ayrıdır; türün öncü oyunlarından biri olan S&S hem eşya ve yetenek açıklamalarına gizlenmiş gizemli hikâye anlatımı, hem boss tasarımları, hem "ruh kaybetme" mekaniği, hem de zorluğuyla Souls oyunlarının hakkıyla izinden gitmeyi başarmıştı. Benim de bu türe bulaşmak isteyenlere ilk önerdiğim oyunlardan biridir kendisi.

Dolayısıyla gökten zembille iner gibi duyurulan devam oyunu da beni oldukça heyecanlandırdı. Yeni oyunda sekiz sınıf arasından seçim yapacağız, yepyeni boss'lar, yeni gesture sistemi, daha da gelişmiş ama ruhunu koruyan grafikler bize bu yolculukta eşlik edecek. Sanctuary'nin yerini Sacrifice almış, bakalım neleri feda edeceğiz bu sefer. ■ ESER



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ska Studios | **DAĞITIM:** - | **PLATFORM:** PC, PS5, PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 2022 Başları



DEATH TRASH

Kozmik olursa kabul edebilirim bakın post-apokaliptik şeyleri. Evet, oyunun adı lise punk rock grubu adı gibi ama başka her şeyinin gideri var. İnsanları koruması için tasarlanan robotlar işi biraz (!) abartıp herkesi kabarcık sargısına sarıp yerin altına gizlemişler. Ara sıra kendi kriterlerine uymayanları hop, yeryüzüne atıyorlar. Ayrıca her yer etle kaplı. Konuşuyor da etler. Karanlık, çok şık piksel sanat tasarımı ve mizah anlayışıyla girdi gözüme Death Trash. Demosuna kesinlikle bakınız! ■ GÜLHİS

TÜR: Aksiyon / RYO
YAPIM/DAĞITIM: Crafting Legends
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 5 Ağustos Erken Erişim





TREK TO YOMI

2022

Devolver Digital her daim enteresan oyunların yayıncılığını yaparak takdirimizi kazanmış bir firma, Trek to Yomi'yle yine sevgilerimizi kazanmayı başardı. Trek to Yomi ustasını kaybetmiş ve köyünü korumaya yeminli Hiroki isimli bir samurayın trajik öyküsünü anlatacak. Siyah beyaz samuray filmlerinin estetiğini 2D bir aksiyon oyunu şekline sokan oyunu ilk bakışta Ghost of Tsushima'ya benzetmek pekâlâ mümkün ve yerinde bir kıyas olur. Şimdilik bu müthiş görselliğe bakmakla yetinsek de önümüzdeki yıl oyunla ilgili daha çok bilgi çıkacağına eminim. ■ EREN E.

TÜR: Aksiyon
YAPIM: Flying Wild Hog, Leonard Menchiari
DAĞITIM: Devolver Digital
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

SONGS OF CONQUEST

2022





Total War: Warhammer, King's Bounty falan derken bugünlerde Heroes of Might & Magic'i çok anıyorum. "Kırk kez söylersen olurmuş, belki geri gelir" diye umutlanmaya gerek yok ama, kolay kolay geri getirmez Ubisoft onu artık. Ama gerek de yok çünkü Songs of Conquest var! Tam olarak Heroes formülünü kullanan, grafiklerine kadar Heroes 3 kokan, birbirinden çok farklı 4 fraksiyon sunan Songs of Conquest, Heroes seven herkesin gözüne girmeyi başardı şimdiden. Yalandan bir klon olmayacağı, cidden güzel olacağı çok belli. ■ ÖMER

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Lavapotion
DAĞITIM: Coffee Stain Publishing
PLATFORM: PC

Dördüncü Kim Olur Diye Düşündüğümüz Anlar

16 Eylül

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: EXTRACTION



Rainbow Six Siege, Ubisoft'un ısrarının da etkisiyle tanıdıkça sevdiğim oyunlardan biri haline geldi. Başlardaki o bağlantı sorunlu ve hatalı hali gitti ve piyasadaki en iyi rekabete dayalı FPS'lerden biri haline geldi. Bu sebeple ki Rainbow Six Extraction için adam bulmam, diğer oyunlara göre çok daha kolay olacak. Oyunu her gün oynayan sağlam bir takımın var ve tamamı Extraction'ı ne olduğu tam belli değilken bile bekliyorlardı. Hepimiz oyunun 5 kişi olmasını umuyor ama co-op oyunların geneli gibi 4 kişili olursa da kimi yedeğe alacağımızı az çok biliyorduk (merak edenler olursa, çocuğuna baktığı için oyunda konuşmayan, her maça gelemeyen beşinci her zaman yedek olur). Ama yahu Ubisoft 3 kişi nedir yahu? Extraction'ın korkunç canavarları bize ulaşamadan biz kimi aramızdan atacağımız konusunda ufak çaplı bir savaş verir olduk şimdiden.

Rainbow Six Siege yıllar boyunca yeni karakterler çıkarmakla yetinmedi aynı zamanda onlara birer geçmiş ve kişilik vermek adına bolca video ve içerik üretmekten de geri kalmadı. Yıllar içinde gelen onlarca operatörün, ara sahnenin ve sinematiğin karşılığını Ubisoft bugün Extraction'la birlikte alma peşinde. Eski adıyla Rainbow Six Quarantine'de 3 kişilik takımlarla Archaeans denilen uzaylı ırkın saldırısı altındaki bölgelerde insanlığı kurtarmak adına görevler tamamlıyor olacağız. Adının Quarantine'den Extraction'a değişmesinin nedeniyse şu dönemde kimse sorgulamaz herhalde.

E3'de gösterilen videoda favori operatörüm Hibana'yı uzaylı esaretinden kurtarıyoruz. Her ne kadar E3 sunumu biraz daha çizgisel bir oynanışa ait gözükse de durum böyle değil. Zira oyunda bulunan toplam 12 bölüm rastgele sıralarda karşımıza çıkacak ve görevin ne olduğu her oynanışta değişecek. Bazen sizi farklı bir kattaki bombayı ele geçirmek için yollarken bir diğer bölümde özel bir archaean uzaylıyı haklayarak biyopsi örnekleriyle bölgeden çıkmaya çalışacağız. Toplamda bu şekilde 11 farklı görev tipi var ve hepsi de farklı yaklaşımların ve takım kompozisyonlarının işe yarayacağı varyasyonlar sunacak. Oyunda her sekansı daha farklı yapacak elementlerden biri de, elbette operatörler olacak. Ne yazık ki Siege'in bütün operatörleri oyunda yer alamayacak. Şimdilik sızan karakterler arasında Sledge, Hibana, Ela, Pulse, Doc, Lion, Alibi, Finka, Vigil, Capitao, IQ, Tachanka ve Nomad var. İsimlerin çoğunun özelliklerinin alan koruma ve bölge kontrolü ağırlıklı olması oyun döngüsünün iki aşamalı olacağı hissini uyandırdı bende. İlk olarak sağ salim hedef noktasına varmak ve ardından da bir savunmacı gibi bölgeyi sağlamlaştırarak gelecek uzaylı dalgalarına karşı savunma yapmak bence iyi bir oyun döngüsü olur.

Archean'lar biraz daha sıvımsı yaratıklar ve alt birimleri saldırıya geçmedikçe fiziksel hallerini almıyorlar. Yerlerdeki sümüksü yapı sayesinde hem varlığımızdan haberdar oluyorlar hem de o sümüğün olduğu yerde bir anda oluşabiliyorlar. Sessizliği tercih eden oyuncular biraz daha taktiksel davranarak uzaylılar birbirlerini uyarmadan onları hızlıca öldürüp hedef noktasına varmaya çalışabilecekler.

Rainbow Six Extraction'ı ilk duyduğumda biraz daha çıtır çerezlik bir oyun olacağını düşünüyordum. Ancak gördüklerim, ortaklaşa oynamaya uygun ve bu tarz bir oyundan beklenmeyecek derinliğe sahip bir oyunun ortaya çıkacağını düşündürdü bana. Back 4 Blood iyi çıkmazsa, Siege'e gömdüğüm kadar bir süreyi rahatlıkla Extraction'a harcayabilirim.

■ ALİ





TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Montréal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Dördüncü Kim Olur Diye Düşündüğümüz Anlar

BABYLON'S FALL

Ah Platinum, vah Square Enix... İlk duyurulduğu zaman bizi türlü çeşitli heyecanlara gark eden Babylon's Fall kendini yeniden gösterdi gösterdi göstermesine de oyuncu kitlesinin de ağır tepkisini çekti. Oynanış olarak Nier Automata'yı andıran oyunla ilgili ilk sıkıntı tabii ki online bazlı bir oyun olacak olması ki yapımcılar kendi ağızlarıyla parayla eşya alabileceksiniz dediler.

İki çeşit silah kullanabiliyor olacağız aynı anda ve build'lerimiz de buna göre şekillenecek. Hani abiler oyunu tek kişi de oynayabilirsiniz diyor ama er ya da geç o 4 kişilik ekip toplanacaktır cebren ve hile ile. Oyunun görselliği de ayrı bir tartışma konusu oldu, yapımcılar "Avrupai yağlı boya tabloları bir yüksek fantezi evrenine entegre etmişiz gibi tasarladık" deseler de vatandaş düşük poligonlu modelleri ve çamur gibi kaplamaları pek yemedi ve mobil oyun diye dalga geçti yapımla.

Yani anlayacağınız Square her şeyi online servis oyununa çevirme sevdasından bir kurtulamadı gitti ve bunun bedelini de oyun çıktığında ödeyecek gibi duruyor. Hani onun dışında oynanış kötü görünmüyor, aksiyon güzel ama millet parayı basıp altın kakmalı kılıcı alıp sıralamalarda önüme geçecekse ben almayayım abi öyle hack 'n slash oyununu. Biz tek tabanca seviyoruz bu türü. ■ EREN E.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Platinum Games | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PS5, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

BACK 4 BLOOD

İlk Left 4 Dead'ı yapıp Valve çatısı altından ayrılan Turtle Rock Studios, yakın zamanda duyurduğu Back 4 Blood'la PC devine "siz yapmazsanız biz yaparız" mesajı yollamıştı. Biz 4 kişi co-op duyurusu gördükçe göz devireduralım, TRS oyununu epey insana ulaştırıp denetmeye niyetli; Back 4 Blood 12 Ekim tarihli çıkış gününde Xbox Games Pass kataloğuna eklenecek! Ayrıca 12-16 Ağustos tarihleri arasında da bir açık beta testi olacak. Eğer oyunu ön sipariş verdiyseniz beta testine daha erken (5-9 Ağustos tarihleri arasında) katılabileceksiniz. Bir de kötü haberimiz var, oyunu tek başınıza bile olsanız sürekli internete bağlı olmanız gerekecek. Bu sütten kimlerin kimlerin ağzı yanmadı ne siz sorun ne biz söyleyelim ama elden ne gelir... ■ ONUR



TÜR: FPS | **YAPIM:** Turtle Rock Studios | **DAĞITIM:** Warner Bros.
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Ekim

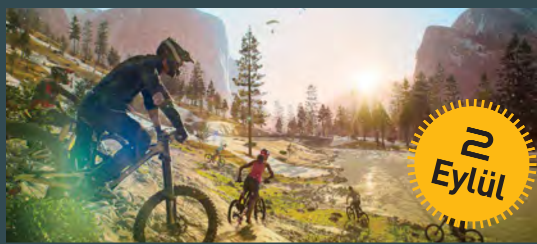


REDFALL

2022 Yaz

Deathloop için röportaj yaptığımızda Dinga Bakaba "Arkane Austin de süper bir proje üzerinde çalışıyor" demişti. Bilmeyenleriniz için, Arkane iki stüdyoya sahip: Dishonored'ı yapan Arkane Lyon (Deathloop onlarda) ve Prey'i yapan Arkane Austin. Tahmin edebileceğiniz üzere Austin'in oyunu Redfall'muş, lakin bekleyebileceğinizin aksine kendisi bir çoklu oyuncusu tecrübesi sunacak! Arkadaşı olanlarımızın dört kişi oynayabileceği Redfall (benim sadece dördüncü değil ikinci ve üçüncü de bulmam lazım yani) bir açık dünya oyunu olacak. Tek kişi de oynayabilecekmişiz ama diğer pek çok şey gibi bunun da nasıl daha tam belli değil. Oyunda bir deney sonucu ortaya çıkan ve güneşi karartmak gibi haltlar da yiyebilecek vampirlere karşı savaşacağız. Seçebileceğimiz dört oynanabilir karakterin dördü de farklı güçlere sahip olacak, onların güçleri nereden gelecek henüz meçhul. ■ ONUR

TÜR: FPS | **YAPIM:** Arkane
DAĞITIM: Bethesda | **PLATFORM:** PC, X|S



2 Eylül

RIDERS REPUBLIC

Ekstrem spor oyunlarını PS1'de ilk defa Tony Hawk's Pro Skater'la karşılaştığımdan beri severim. Zaten genel olarak ekstrem sporları da seven biriyimdir, zaten THPS sayesinde o da. Ubisoft'u da son dönemde sevmemin en büyük sebeplerinden biri bu. Piyasada ekstrem spor oyunu yapan firma kalmadı yahu. Geçen nesilde Steep vardı, bir de THPS 1+2.

Çoğu insan için "sıkıcı" geçen bu Ubisoft Forward'da ben Riders Republic'i daha detaylı gördüğüm için mutluydum işte bu yüzden. Steep'i hâlâ oynayan biri olarak Riders Republic'i de dört gözle bekliyordum. Pek hayal kırıklığına uğratacakmış gibi de durmuyor. Koca açık dünyada yığınla yapılacak şey var ve Steep gibi çevrimiçi modu da olacak gibi görünüyor. Ama beni en çok heyecanlandıran kısmı şu toplu yarışları olsa gerek. O kadar insanla bir arada yarışmak inanılmaz eğlenceli görünse de "Dördüncü kim olur?"dan daha çok "Altmış dördüncü kim olur?" diye düşünmeme sebep oluyor. ■ SABRİ

TÜR: Spor | **YAPIM:** Ubisoft Annecy
DAĞITIM: Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Hayaller Avowed Gerçekler The Outer Worlds 2 Anı

THE OUTER WORLDS 2





Xbox sunumunu izlemek için en büyük teşvikim olur da önümüze Avowed hakkında yeni bilgi kırıntıları atarlarsa onları özümsemekti. Obsidian o açıdan beni ellerim böğrümde ve hayal kırıklığıyla bırakmış olsa da The Outer Worlds 2'yi duyurdukları fragman bir anlığına beklentilerimi unutturup güldürmeyi başardı beni ekran başında.

Önce bilgece sesli bir adamın yaptığı seslendirmeyi duyduk, derken göz alıcı bir gezegen ve kocaman bir yaratık çıktı. Tam klasik büyük bütçeli fragmanlardan bekleyeceğiniz bir açılış. Sonra ağır çekim bir çatışma sahnesi falan derken... Bir dakika ya, bilgece sesli adam direkt bu sahneleri olabildiğince meta bir şekilde anlatıyor zaten? Tam o alışılageldik The Outer Worlds mizahı yani.

Fragmanda da altı çizildiği üzere The Outer Worlds 2 hakkında henüz netleşmiş iki şey var: Oyun yapılıyor ve ismi The Outer Worlds 2 olacak. Bunun dışında belli ki pazarlama departmanı "Ya bir duyuru fragmanı hazırlayalım E3'e" dediği için böyle esprili bir fragman hazırlamışlar, yerine de cuk diye oturmuş doğrusu. En sonda bilge sesli adamın da dediği gibi "ana karakteri de sadece silüet olarak gösteriyoruz zira tasarımı da henüz bitmedi."

Eh, bir de Bethesda oyunu yapmaya çalışmak yerine biraz daha Obsidian'ın köklerini kucaklarsa ikinci The Outer Worlds, Avowed'ı göstermemiş olmalarını bir parça unutturabilir belki (seneye de göstermezlerse bozuşuruz ama). ■ CAN

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Obsidian Entertainment
DAĞITIM: Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X|S | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

STARFIELD

11 Kasım 2022

"Vallahi De Xbox'a Özelmiş" Anı

Microsoft Zenimax'i aldığı günden bu yana herkesin tartışmayı bir türlü bırakamadığı konulardan biriydi bu "Bethesda oyunları Xbox'a özel mi olacak?" konusu. Ben satın alım ilk çıktığından beri "Bir firmaya 7.5 milyar doları her platforma oyun çıkartmak için vermezsin" diyordum. Xbox & Bethesda sunumunun başında da Todd Howard çıktı, Starfield'ı yeni oyun motorları olan Creation Engine 2'yle yaptıklarını göstermelerinin yanı sıra, tanıtım fragmanının sonunda ekrana Starfield tanıtım görseliyle beraber kocaman "XBOX EXCLUSIVE" yazısı geldi ve dediklerimi onayladı.

Starfield'ın bu sunumda bulunmasının en büyük amacı da buydu zaten. Oyun hakkında çıkış tarihi dışında hâlâ pek bir fikrimiz yok, uzay dışında nasıl konseptler olacak onu bile bilmiyoruz. Starfield sadece ama sadece hâlâ bundan sonra çıkacak Bethesda oyunlarının (Deathloop, Ghostwire Tokyo ve büyük ihtimalle Indiana Jones hariç) Xbox'a özel olacağına ikna olmamışlar için bu etkinlikte vardı. Hâlâ bazı tuhaf "bakın aslında çıkabilir şöyle bir şeyler dediler" falan diye haberler yapılıyor olsa bile, Game Pass PlayStation'a gelmediği sürece Bethesda oyunlarını Xbox ve PC dışında görebileceğimizi sanmıyorum.

Bir de unutmadan, Starfield'ın Skyrim'den tam olarak 11 yıl sonra, 11.11'de çıkacak olması da güzel detaylardandı. Belirtmesem içimde kalacaktı :) ■ SABRİ

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, X|S



Persona Sananlara Üzüldüğümüz An

SHIN MEGAMI TENSEI V

2 Kasım



Shin Megami Tensei serisini Persona'nın alt ya da yan serisi sanan insanların yoğunluğu her daim insanı şaşırtıyor. Aslında durum tersidir ve Shin Megami Tensei bir çatı seri, Persona onun yancısıdır. Dolayısıyla E3 2021 fragmanı gösterilirken canlı chat'te "aa bu Persona gibi" diyen sürüyle insanı görünce şap diye bir facepalm yapasımız geldi.

Neyse efendim yana yakıla beklediğimiz oyunu nihayet bolca gördük bu sefer, gördüklerimizden de fevkalade etkilendik. Oyunumuz tıpkı SMT III: Nocturne gibi başlıyor ve çeşitli olaylardan sonra Tokyo'nun kalbinde iblislerin yaşadığı bir gerçekliğe adım atan bir lise öğrencisiyiz, gizemli bir abi bize bu iblislerle savaşma gücünü veriyor ve maceramız başlıyor.



Atlus bu yıl içinde Nocturne'un yenilenmiş versiyonunu piyasaya sürmüştü beklenmedik şekilde. SMT V'in oynandığı bir sunumda da 18 yıl önce olan büyük bir savaştan bahsedildi, yani Nocturne'un çıktığı yıl demek oluyor bu. O oyunun farklı sonları vardı fakat bir finale göre SMT V mümkün oluyor, dolayısıyla da hayranlar bunun Nocturne'un devamı olabileceğini de düşünüyorlar ki onlara katılmadan edemiyorum.

Oynanış olarak klasik SMT çizgisindeyiz, yani ikna ya da füzyon yoluyla edindiğiniz türlü çeşit iblisten bir ekip oluşturmak ve savaşlar yoluyla gelişerek daha güçlü iblisleri saflarımıza katmak derdimiz. Eğer karşı tarafın zayıflığını yakalarsak Press Turn mekaniği sayesinde daha çok atak yapabiliyor ve Magatsushi yeteneklerini kullanabiliyoruz. Seviye atlamak da yine Nocturne'daki gibi bize puanlar kazandıracak ve onları dilediğimiz özelliklerimize harcayabileceğiz.

Yapımcılar bu oyunda hem Unreal 4 motoruna hem de Switch'e geçiş yapmışlar. Donanım ve yazılım tarafındaki bu gelişmeler artık dünyada gezerken düşmanları görebilmemizi ve istersek sakınabilmemizi sağlamış, yüz bin yıldır değişmeyen yaratık modelleri nihayet biraz daha poligon sahibi ve daha yumuşak animasyonlara sahipler artık. Serinin geleneği olan her kültürden iblisin kadroya dahil olması durumu burada da geçerli, misal Loki, Jack o' Lantern ve Kali'den kurulma bir ekip yapmak gayet olası bu oyunda. Tabii bu arkadaşları ikna etmenin de farklı farklı yolları var, dövüşlerde veya öncesinde diyaloğa girdiğiniz iblisler bazen sizden bir eşya ister, "5 lira ver abi çorbacıya gidicem" der veya size felsefi sorular sorarak yanıtınıza göre size katılır veya katılmazlar. Hatta aynı türdeki iki iblis bile bazen farklı yanıtlara düşebilirler ki bu da oyundaki her canlının kendi karakteri olduğu izlenimi yaratarak eşsiz bir deneyim sunar oyuncuya. Hani büyükler için Pokémon diyebileceğim "hepsini yakalamalıyım" hissiyatına gireceğiniz 200'ü aşkın iblisten bahsediyorum burada. Bir de ana karakterin bu farklı dünyaya geçtiğinde büründüğü görünümün kız mı erkek mi olduğu tartışması var internetin takıldığı. Ama bu hibrid tasarım kararı bence yerinde olmuş ve özgün bir hava katıyor oyuna.

Atlus'un yaş tahtaya basmayıp yine dolu dolu bir oyun sunacağı şüphesiz, ayrıca bu sefer toplumsal dertler, işsizlik korkusu, terörizm ve nükleer tehdit gibi temalarla düşünsel yönden sağlam geliyor oyun. Kendi adıma Kasım'da elime alacağım o Switch'i Aralığa kadar bırakmam diye tahmin ediyor ve sizlere de aynını öneriyorum. ■ EREN E.





TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Nintendo, Sega, Atlus | **PLATFORM:** Switch

Rus Radyasyonu Dolu Anlar

S.T.A.L.K.E.R. 2

İlk Stalker'ı daha geçen sene oynayıp bitirdim ve çok karmaşık duygular besliyorum kendisine karşı. Aramızda bir aşk-nefret ilişkisi var. Bir yandan oyun düzgün bir şekilde test edilmeden, cilalanmadan çıkmıştı. Geliştiriciler hayal ettikleri mekaniklerin büyük bir kısmını oyuna dâhil edememişti. Öte yandan muhteşem atmosferine ve acımasız dünyasına kaptırıp içinde kaybolmamak mümkün değildi. Aynı şeyleri bugüne kadar çıkmış bütün Stalker oyunları için de söyleyebiliriz. Stalker'ın gerçek potansiyelini gösterme ihtimalini sevdim ben.

Stalker 2 hayalimizdeki Stalker oyunu olabilecek mi net değil henüz. Gösterilen videolardan atmosferin yerli yerinde olduğunu görebiliyoruz tabii. Grafiklere ve detaylara söylenecek söz yok, oyun şimdiden şahane görünüyor. Hem aynı topraklardan Metro Exodus gibi bir nimet de çıktı. Ama henüz düzgün bir çatışma sahnesi göremedik mesela. Duyurulan çıkış tarihine inanırsak geliştiricilerin on ay gibi bir süreleri var ve oyunu cilalamak için yeterli olabilir bu. Orijinal Rus radyasyon oyunu sonunda beklentileri karşılayabilecek mi hep beraber göreceğiz.

Sız Türkler nasıl diyor? Cyberpunk'tan ağzı yanan Stalker 2'yi üfleyerek bekler! (öyle diyor di mi?)
■ ANTON

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** CSC Game World
PLATFORM: PC, X|S | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Nisan 2022


Atmosfer yerli yerinde duruyor.


Öpüjem!

ATOMIC HEART





Rus radyasyonu dedik ama Atomic Heart tam öyle değil. Rus da olsa, işin içinde Çernobil ya da radyasyon yok. Oyun Stalker'a bile benzemiyor! Kurgusuyla Fallout'u, oynanışıyla Bioshock'ı andırıyor daha çok. Atomic Heart evreninde teknoloji biraz hızlı ilerlemiş, 50'li yıllara gelindiğinde otonom robotlar, hologramlar ve internet icat edilmiş. Biz de P-3 kod adlı bir KGB ajanını canlandırıyoruz. Görevimiz sesi soluğu kesilmiş bir araştırma tesisinde neler olup bittiğini öğrenmek. E3'te harika ama kısacık bir fragman paylaşarak kendilerini hatırlatmakla yetindiler. ■ ANTON

TÜR: FPS
YAPIM / DAĞITIM: Mundfish
PLATFORM: PC, X|S, PS5, X-One, PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: -

Rus Radyasyonu Dolu Anlar



28 Temmuz



CHERNOBYLITE

Sanırım Rus radyasyonu temalı bütün oyunları "Stalker gibi ama..." diye özetleyebiliriz. Cherobylite'ı Stalker gibi ama Fallout 4 tarzında bir RYO diye tasvir edebilirim mesela. Olay yine Çernobil'de geçiyor ama bu sefer oyuna üs inşa etme, ekip kurma mekanikleri de dâhil edilmiş. Yaptığımız seçimler hikâyeyi ve dünyayı etkiliyor vs. Oyun şu anda erken erişimde ve geliştiricilerin iddiasına göre %95 bitmiş durumda. Tam sürümü beklemeyi tercih ediyorsanız bir iki daha dişinizi sıkın, bu ay içinde çıkacak. ■ ANTON

TÜR: FPS / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** The Farm 51
PLATFORM: PC, X|S, PS5, X-One, PS4





PIONER

Hiç "Stalker iyi güzel ama keşke DVO olsa" dediğiniz oldu mu? Başka bir şey isteseymişsiniz olacakmış. Pioner dünyasıyla, oynanışıyla bu sayfadaki Stalker'a en çok benzeyen oyun ve en önemli farklı PvP'siyle PvE'siyle çok oyunculu bir oyun olması. Yapımcılar arcade ile simülasyon arasında bir noktada durduğunu söylüyor. Ayrıca seviye atladıkça güçlenmiyoruz, onun yerine daha fazla imkâna sahip oluyoruz. Aldığı ilk yorumlar son derece olumlu, kendisini ilgiyle takip edeceğiz.
■ ANTON

TÜR: FPS / DVO
YAPIM/DAĞITIM: GFA Games
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 2021 4. çeyrek / 2022 1. çeyrek

Mini Nerdus Maximus

E3'ÜN EN KÖTÜ SUNUMU!

En Kötü Sunumları Yarıştırma Anı



E3 GÜZELDİ MÜZELDİ AMA ÇOK BÜYÜK FİRMALARDAN 1 DEĞİL, 2 DEĞİL, 3 DEĞİL, TAM 4 TANE BERBAT ÖTESİ SUNUMA ŞAHİT OLDUK! PEKİ EN KÖTÜSÜ HANGİSİYDİ?



GEARBOX

Önce Gearbox çıktı meydane. Biraz Tribes of Midgard gösterdiler. Küçük hoş bir oyun. Sonra hani şu süper grafikleri olan ama kimsenin sallamadığı Godfall var ya, onun PS4 versiyonunun da çıkacağını duyurdular. Sonra daha önce gösterdikleri Tiny Tina's Wonderlands'in fragmanını bir daha yayınladılar. Geri kalanı Randy Pitchford'un Borderlands filminin setinde takılıp Kevin Hart'la falan muhabbet etmesiyle geçti. Oyunun yapımcısının aktörlerle muhabbet etmesi güzel olabilir diye düşünüyorsanız yanılıyorsunuz.

TAKE TWO

İnsan zekâsı seviye seviye arkadaşlar. Küçük beyinliler bir oyun etkinliği olan E3'te oyun göstermek gibi çapsız hareketlerde bulunabilirler ama büyük beyinliler E3'e gelip oyun göstermemenin en doğru hamle olduğunu çok iyi bilirler. Take Two da panel yapacağım diye insanları topladı, insanlar da GTA 6, Bully 2 falan göreceğiz herhalde diye çıldırdı. Ama bilmiyorlardı ki onları bekleyen "oyunlarda azınlıklar daha çok temsil edilmeli" temalı bir Zoom toplantısıydı. Right... İnsanlar böyle böyle ırkçı-cinsiyetçi oluyor işte...

CAPCOM

Capcom beklenen ağır topları Resident Evil Village ve Monster Hunter Rise'ı zaten daha yeni çıkarmıştı. Neden etkinlik yapıyor olabilirdi ki? Bu oyunlara gelecek genişleme paketlerini mi duyuracaklardı? Veya olur mu olur, belki yeni Street Fighter'ı duyururlardı? Hayır! Biraz MonHun Stories 2, biraz Ace Attorney, biraz da "üf Street Fighter da ne biçim eSpor oyunu var ya" muhabbeti gösterdiler, o kadar.

BANDAI NAMCO

Elden Ring... Bütün dünyanın kilitlendiği oyun. Geçtiğimiz The Game Awards'da oyuncular arasında yapılan oylamayla en çok beklenen oyun seçilen oyun. Xbox gösteriminde nihayet biraz olsun oynanış görmüştük ama Bandai Namco ilk kez kendine ait bir etkinlik yapıyordu! Doya doya oynanış görecek, gaza gelmelerden gaza gelmeler beğenecektik. Sonuç? Elden Ring yok. Başka? Başka da bir şey yok. Hani Dark Pictures diye bir seri var ya pek de beğenilmeyen. Onun yenisini gereksiz yere uzun uzun 15 dakika gösterdiler ve etkinlik bitti. Biz de izlemek için ekip olarak toplanmıştık, etkinliğin bittiğini anlamamız da bir 15 dakika sürdü. İnanamadık.

VE KAZANAN... TAKE TWO!

Randy Pitchford'un antipatikliği ve yeni Borderlands içeriği veya herhangi önemli bir şey göstermemesiyle Gearbox ringe hızlı bir giriş yaptı; Capcom da elindeki zibilyon tane müthiş marka için herhangi önemli bir şey göstermemesiyle yumruğunu zafer benimdir manasında havaya kaldırdı ama Bandai Namco sağıyla, Take Two da soluyla vurup ikisini de tek hamlede nakavt etti. En kötü sunum yarışının ikisi arasında geçeceği belli oldu. Bandai Namco olduğu yerde durup "Elden Ring göstermedim! Elden Ring göstermedim! Milleti toplayıp 15 dakka salak bi oyun gösterdim!" diye bağırsa da Take Two, E3'te oyun göstermeyerek biz ölümlülerin sınırlarının ötesine çoktan geçtiğini belli etmişti. Beşinci boyuttan SJW summon ederek ringi darmadağın etti ve arkasına bile bakmadı! ■ ÖMER





The Beklenen An

ELDEN RING

Ne Tarnished bekler sabahı,
Ne taze Hollow'u mezar.
Ne de şeytan, bir günahı.
Seni beklediğim kadar.

Bir oyun düşünün, oyuncuları artık beklemekten çıldırtsın, isyan ettirsin. Bir oyun düşünün, duyurulduktan sonra sessizliğe gömülsün, "kesin gösterecekler" dediğiniz her etkinlikten eliniz boş dönün. Bir oyun düşünün, subreddit odası çıkmış oyunlardan bile hareketli olsun. Çıkmamış oyun hakkında teoriler, videolar, tahminler havalarda uçuşsun.

Bir oyun düşünün, sızan birkaç saniyelik patates kalitesinde videosu bile milyonlarca kez seyredilsin, hakkında sayfalarca konuşulsun.

Bir oyun düşünün, ismi Elden Ring olsun.

Var ya Geoff Keighley "sıra şovun büyük finaline geldi" dediği saniye koltuğumda doğruldum, ellerimi kavuşturdum çünkü Elden Ring'i göreceğimizden yüzde bir milyon emindim. "Lütfen arkanıza yaslanın ve bu gerçekten olağanüstü dünya prömiyerinin keyfini çıkarın" dediği anda kendimden geçmiştim bile. Sonraki 3 dakika nasıl geçti anlamadım, kalbim size yeminle küt küt atıyordu, tüylerim diken diken olmuştu.

Bu sadece Souls oyunlarını sevmekle alakalı bir şey değil, From Software gerçekten de çok özel bir geliştirici. Oyuncunun ne istediğini çok iyi biliyor ve her seferinde de inanılmaz işlerle karşımıza çıkıyor. Eminim ki Elden Ring de öyle olacak ve bu heyecanın karşılığını alacağız. Grafiklere laf söyleyenlere cevap yetiştirmeyeyim şimdi, an-la-ya-maz-sı-nız.



Elden Ring'in arkaplan hikâyesini Taht Oyunları'ndan tanıdığımız George R.R. Martin yazmış (düşünün adam yeni GoT kitabı yerine bunlarla uğraşıyor) ve hatta ana kahramanımıza verilen Tarnished ismi de onun fikriymiş. Tarnished, Lekelenmiş anlamına geliyor ve oyunun geçtiği Lands Between'den (Aradaki Topraklar) sürülmüş olanlara böyle deniyor.

Bu topraklarda düzeni koruyan bir güç var anladığımız kadarıyla ancak Elden Ring parçalandığı zaman bu düzen de dağılmış. Toprakların hükümdarı Queen Marika the Eternal'ın evlatları bu yüzüğün parçalarını ele geçirmişler ve yüzüğün gücü tarafından yozlaştırılarak Shattering denilen büyük savaşın başlamasına neden olmuşlar.

Biz, isimsiz Tarnished olarak oyundaki altı büyük bölgeye istediğimiz sırayla gidecek, buralardaki yarı-tanrıları öldürerek yüzüğün parçalarını tek tek ele geçireceğiz. Bu bölgelerde içerisinde ana boss'ların bulunduğu devasa zindana ek olarak mezarlıklar, mağaralar ve tüneller gibi daha küçük zindanlar ve ara boss'lar da bulunacak.

Elden Ring'in en önemli özelliği ata binebiliyor olmamız, hatta at üstündeyken savaşacağımız bazı boss'lar da olacak oyunda. Atımız var, çünkü oyun bu sefer yarı açık dünya konseptini benimsemiş; atımıza deh diyerek uzun mesafeleri kat



edebilecek, hatta yeri gelecek düz duvara bile tırmanabileceğiz (azgınlık anlamında değil, ciddi ciddi düz duvara tırmanıyoruz valla).

George R.R. Martin, Elden Ring için "Dark Souls'un devam oyunu" diyor, duymuş muydunuz? Muhtemelen bu konularda pek bilgisi olmadığı için öyle söylemiştir ama oyun mekaniklerinin orijinal Dark Souls'a ne kadar benzediği konusunda hemfikirim. O kapı açma animasyonunu görünce benim gibi mutlu



olanlar olmuştur herhalde. Görünüşe göre Elden Ring, Sekiro gibi hızlı aksiyona dayalı olmak yerine Dark Souls'un yavaş ve oturaklı tarzını benimsemiş durumda (ki bu benim gibi orijinal üçlemeye bayılanlar için güzel bir olay).

Oyunda yine diğer From Software oyunlarında olduğu gibi Nexus veya Firelink Shrine benzeri bir ana hub bulunacak ve buradan istediğimiz yöne doğru yolculuğa çıkabileceğiz. Hızlı seyahatler de büyük ihtimalle bonfire benzeri bir sistemle yapılacak. Miyazaki, oyuncuların ilk başlarda hızlı seyahatten ziyade oyun haritasını dolaşmasını cesaretlendirmek için bulabileceğimiz çeşitli yetenekler ve geliştirmeler olduğunu söylüyor ama bu zaten her zaman böyleydi.

Dark Souls III'le Silah ve Büyülere "Silah Sanatları" da denen yetenekler eklenmişti, bunlar sayesinde silahların özel saldırılarını kullanabiliyorduk. Bu sistem Elden Ring'de de bulunuyor, silah başına bir tane seçebilecek olsak da oyun dünyasında 100'den fazla yetenek bulabileceğiz. Çeşitliliği düşünebiliyor musunuz?

Oyunun summon sistemi yine From Software'den alıştığımıza çok yakın. Bir kere oyunu dört kişiye kadar co-op oynamak mümkün ama bunun kullanıldığı alanlar biraz sınırlı olacak. Sonuçta dört kişi at üstünde çocuklar gibi şen biçimde sağa sola koştursa takip etmesi zor olur :) Yalnızca dost veya NPC çağırmakla kalmayacak, öldürdüğümüz düşmanların ruhlarını da yine mavi fantom şeklinde yanımıza çağırabileceğiz. Bu elemanlar sizi koruyan bir kalkan, geri plandan düşmanları avlayan bir okçu, hatta düşmanlara yem olarak kullanılacak kurbanlar bile olabilecek. Ama gerçek Soulsçu zaten oyunu tek başına oynar, değil mi? Şaka şaka, isteyen istediği gibi oynasın, kim bilecek?

Miyazaki bu sefer oyunun "aşırı zor" olmayacağını, illa bir yere konumlanacaksa Sekiro ve Bloodborne'dan daha kolay olduğunu söyledi. Yani karşımızda nispeten "erişilebilir" bir oyun olacak, bir yerde takılınca seviye atlayarak işleri kolaylaştırmak da mümkün olacak. Bu haliyle de pek fazla yan işlere bulaşmadan yaklaşık 30 saatlik bir sürede Elden Ring'i bitirebilecekmişiz.

30 saat... Yahu duyurulduğundan beri yana yakıla Elden Ring bekliyoruz, hızlı hızlı ana hikâye üzerinden yürüyüp de 30 saatte bitirenin alnını karışlarım. Oyun dünyasını hatmetmek, NPC'lerin hikâyelerini öğrenmek, bilmemkaçyüzmilyon yüzük topla, "NG yetmedi NG+++'da da topla" başarımları yapmak falan derken kaç 30 saatimizi gömeceğiz kim bilir.

En güzeli de ne biliyor musunuz? Fragmanla birlikte çıkış tarihinin de açıklanması ve From Software'in erteleme görmeyeceğimizden emin olması. Kaldı 7 aydan az bir süre, fragmanı izler izler dururuz. ■ ESER

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** From Software | **DAĞITIM:** Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Ocak 2022



AGE OF EMPIRES IV

Age of Empires IV, netleşmeyen noktalarıyla bu sene çıkışını en merakla beklediğim yapımlardan. Oyunun iyi olacağına şüphem yok, her halükârda yüzlerce saat oynayacağımı da biliyorum. Ancak nasıl bir oynanışla karşılaşacağımız hâlâ büyük bir gizem. Dile kolay 22 senelik, yaşına rağmen hâlâ (oyuncu sayısı olarak) zirvede yer alan bir efsaneden bayrağı devralmaya gelirken o orijinal Age of Empires tadını bozmadan "yeni" hissettirebilecekler mi, bunu görmek için sabırsızlanıyorum.

Konferansta bahsettiğim konularda bir şeyler gösterilmediği için açıkçası biraz hayal kırıklığına uğradım. Grafikler, yıkılan surlar, batan gemiler harika görünüyor olsa da aralarda gördüğümüz geniş şehirler ve planlı yollar daha detaylı bir şehir yönetimiyle karşılaşacağımız anlamına geliyor mu? Çeşitli formasyonlarda, birlikler halinde hareket eden birimler daha taktiksel bir savaş sisteminin geleceğinin işareti mi? Yoksa bunlar sadece fragmanın güzel görünmesi amacıyla hazırlanmış sahneler mi? Görünüşe göre bu soruların cevaplarını almak için beta sürecini beklememiz gerekiyor.

Tabii yine de sunumun boş geçtiğini söylemem haksızlık olur. Bir kere gerçek tarihi mekân görüntülerine çizgisel eklemelerle yapılan sinematikler gerçekten çok güzel görünüyor yahu, bu tarz görüntüleri hikâye modunda da ara sıra izleme şansımız olur umarım. Ayrıca oyunun çıkışında yer alacak 2 medeniyeti daha görme şansına eriştik. Fransızlar gözü pek tüccarları ve ağır zırhlı şövalyeleriyle öne çıkarken, Abbasiler bilim odaklı bir gelişim sistemine ve sıradan atlı birimlere üstünlük sağlayan özel deve binicilere sahip olacak. ■ MUTLU



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Relic Entertainment | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ**: 28 Ekim



EIYUDEN CHRONICLE: 100 HEROES

Eiyuden, Suikoden'in yaratıcısı Yoshitaka Murayama'nın yeni bebeği ve Kickstarter'da yakaladığı muazzam başarının ardından ekip harıl harıl bu destansı JRYO'yu hazırlamakla meşgul. Görsel olarak Octopath Traveler'ı andıran yapımda büyük bir karakter ordusunu yöneteceğiz ve büyük bir imparatorluğun gölgesinde gelişen dostluğun öyküsü anlatılacak. Müzikler ve karakter tasarımları da yine eski Suikoden gediklilerine ait olacak. Bir de bu oyundan evvel EC: Rising diye 2D aksiyon bir başka oyun daha çıkacak ve ana oyundaki karakterlerin bazılarına odaklanacakmış. ■ EREN E.

TÜR: JRYO
YAPIM: Rabbit and Bear
DAĞITIM: 505 Games
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2023



METAL SLUG TACTICS

En son Streets of Rage 4'le ihtiyar oyuncuları kucaklayan Dotemu bu kez de aynı şeyi Metal Slug'la yapmaya hazırlanıyor ama bu kez elindeki markayı başka bir şeye dönüştürerek. Metal Slug bildiğiniz gibi aksiyon serisidir ama geri dönüşü sıra tabanlı strateji şeklinde olacak. Görsel tarz eski oyunlarla bire bir aynı, hatta ses efektleri bile bire bir aynı, atari salonunda gibi hissettim fragmanı izlerken. 4 klasik karakterimiz, bir sürü patlama, şakalar komiklikler falan derken özlemişim sanki ben Metal Slug'ı. Metal Slug'ı özleyen ama artık ihtiyarladığı için aksiyona gelemeyen oyuncular için de iyi olmuş galiba bu stratejileşme. ■ ÖMER

TÜR: Strateji
YAPIM: Leikir Studio
DAĞITIM: Dotemu
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: -

METROID DREAD



Dile kolay tam 19 yıllık bir aradan sonra ana seri 2D Metroid'lere bir yenisi ekleniyor (ve EVET, Prime ayrı bir seri). 3DS için Metroid II: Samus Returns'ü geliştiren İspanyol stüdyosu MercurySteam'le elbirliği eden serinin yaratıcısı Sakamato ,yeni oyun Dread'de bizi amansız şekilde takip edecek olan E.M.M.I robotlarını özellikle övüyor ve bir korku oyunundan ziyade adrenaline yüklenen bir oyun yaratmak istediklerini söylüyor. Bu arkadaşlar Samus'u fark ettikleri anda peşine düşüp imha etmeye çalışacak ve ekranlar arasında da sizi takip edecekler Terminator gibi.

Tabii Metroidvania diye bir türe adını verdiğinden kocaman tek parça bir harita, bolca yetenek ve keşfedilecek sırlar bekliyor yine galaktik kelle avcısı Samus Aran'ı. Konu Metroid Fusion'daki olayları takip edip 1986'dan bu yana gelen külliyatı toparlayacakmış ve seriyle ilk kez karşılaşanlar için de güzel bir özet eklenmiş oyunun başına. Switch'te 60 fps almak için sade bir görsel tarz benimsenmiş belli ki ama gizliliğin de önemli pay sahibi olacağı (örneğin artık durduğumuz yerde kamufle olabileceğiz) bol çeşitli oynanış bu görsel geriliği rahatlıkla kapatıp bize o keşfe dayalı keyifli Metroid tecrübesini yaşatacaktır eminim. ■ EREN E.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** MercurySteam
DAĞITIM: Nintendo | **PLATFORM:** Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 8 Ekim



PSYCHONAUTS 2

Psychonauts'ı ilk oynadığım vakti düşünüyordum geçen yılın sonlarına doğru. Daha çocuktum, İngilizceye pek hâkim değildim ama oyunun platform mekaniklerini ve karakter tasarımlarını o kadar sevmiştim ki bir şekilde oynamıştım. Bunları düşünürken "ya şu oyunun tam olarak olayı neydi, internetten bakayım bir..." diyecekken Xbox'ta geriye uyumlu olduğunu hatırlayıp kendim tekrar tecrübe edeyim dedim. Bu sefer neyi neden yaptığımı, diyalogları, senaryoyu anlayarak bitirdim ve emeği geçenler ekranı akarken "evet, bu kesinlikle en sevdiğim platform oyunlarından artık" dedim. Hatta bu anı Twitter'da Tim Schafer'la paylaştığımda tweet'imi beğenmişti :)

Psychonauts 2'yi de artık tamamlanmış, oynanabilir ve çok yakında çıkacak halde görmek beni aşırı mutlu ediyor bu yüzden. Xbox & Bethesda sunumunda gördüğümüz yeni karakterler, Raz'in yeni güçleri, 2D sekanslar bir yana; Tim Schafer'la yapılan çoğu röportajı takip ettim ve çıkardıkları işten bayağı memnun görünüyordu. Bu oyunla beraber hem Double Fine, hem Tim Schafer, hem de benim gibi hayranları için büyük bir bölüm, güzel bir şekilde kapanacak gibi görünüyor. Artık Ağustos ayının sonunu sabırsızlıkla beklemek dışında yapacak bir şey kalmadı.

Bundan sonra da Double Fine'ın Microsoft altında, zaman ve bütçe rahatlığıyla neler yapacağını gerçekten merak ediyorum. Her ne kadar bir Brütal Legend devam oyununun hiç de fena olmayacağını düşünsem de Tim Schafer biraz daha yeni oyunlar, markalar yaratmanın peşindeymiş gibi bir hava sezmedim değil. ■ SABRİ



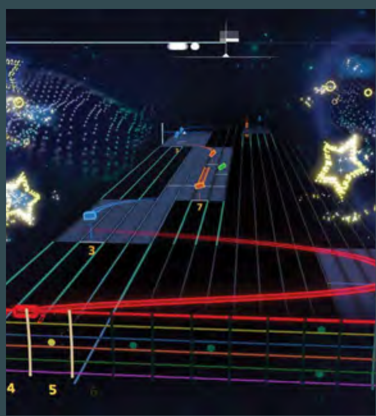
TÜR: Platform | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC, X|S, PS5, X-One, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Ağustos



ROCKSMITH+

Gitar çalmayı öğrenmenin en eğlenceli yolunu bize sunan Rocksmith adının sonuna aldığı işaretle geri dönüyor. Rocksmith+ artık üyelik sistemine sahip olacak, böylece her şarkı ve içerik için ayrı ödeme yapma derdi de ortadan kalkacakmış. Her hafta yeni içerik ekleme sözü E3 tanıtım videosunda belirtiliyor. Şarkıların hem tek başına takılmalık akor versiyonları hem de eskiden olduğu gibi notası notasına detaylı versiyonu da olması önemli bir detay. Üstelik yeni eklenen atölye sayesinde kendi aranjmanlarımızı yapabileceğiz. Eklenen tab gösterimiyle dünyayla uyumu yakalamaya çalışırken kişiselleştirilmiş tavsiye sistemiyle bize özel bir yol çizmeyi planlıyorlar. Gitar ve bas gitar kullanacağımız Rocksmith+ önceki oyunların aksine özel bağlantı kablosu olmadan, akıllı telefon uygulaması sayesinde enstrümanımızı kullanmamızı sağlıyor. Bize de heyecanla beklemek düşüyor. ■ ARES

TÜR: Müzik
YAPIM: Ubisoft San Francisco
DAĞITIM: Ubisoft
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One, And, iOS
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz 2021



Battlefield'la Barışma Anı

BATTLEFIELD 2042

23 Ekim

Gelecek bir Michael Bay filmi mi yoksa?

ALİ SEZGİN

Bazı romanlar olur ya, ana karakter gezer dolaşır, başladığı noktaya farklı biri olarak gelir. Oyuncuların kafasındaki Battlefield ve yapımcıların vizyonundaki Battlefield yıllar içinde farklı yönlere çok meyletti ama bu E3'te Battlefield ait olduğu yere, oyuncuların kalbine geri döndü.

Battlefield serisi son dönemde bizi bir dünya savaşından diğerine atan dönem oyunları içerse de oyuncular artık modern savaş temalı bir Battlefield'ın özlemini çekmeye başlamıştı. Ve Battlefield 2042 sıradan bir modern savaş oyunu da değil, Youtube'da defalarca tekrarlarını izlediğimiz o efsanevi uçuk anlara ve eşi görülmemiş yıkımlara imkân veren, abartılı ve her şeyiyle yeni nesil bir Battlefield. Yapımcıların çıtlattıklarından da söz edeceğiz ama öncelikle ne gördüğümüzden bahsetmek doğru olacak. Öncelikle umarım DICE'ın ekoloji konusunda tahminleri tutmaz çünkü durum bu şekilde olursa önümüzdeki 20 yıl içinde ciddi bir ekolojik kriz bizleri bekliyor demektir. Fragman bizi buzullardan çöl fırtınalarına, kum altında kalmış şehirlere kadar pek çok farklı haritaya götürüyor ama videoda verilen mesaj hep aynı; "Bu oyun hiç olmadığı kadar büyük olacak ve kendinizi sürekli olarak o eşsiz 'Battlefield anlarından' birinde bulacaksınız". Battlefield'ın medar-ı iftiharı Levolution sistemi sayesinde bu çevresel felaketlerin oyun içinde harika sonuçlar ortaya çıkaracağını şimdiden görmek mümkün. Birkaç dakika önce yüksek binalarıyla keskin nişancı cenneti olan bir harita görüş mesafesini iyice küçülten kum fırtınalarına, uçuşları imkânsız hale getiren hortumlara veya haritanın bir kısmının bir anda çöktüğü büyük olaylara gebe olabiliyor.



Konunun uzmanı

Oynanış videosunda gözüken en ilginç yenilik Specialist askerler. Specialist'ler aslında Rainbow Six'deki operatörlere benziyorlar. Yani rastgele bir askeri değil, adı soyadı belirli, yüzü olan bireyleri yöneteceğiz. Hepsinden önemlisi her birinin bir uzmanlık alanı var. Bu da bir ekipman ve bir de pasif özellik anlamına geliyor. Battlefield'ın artık markalaşmış Assault, Support gibi üst sınıflarıysa bu


E3
2021

UZMANLAR

DICE'ın uzun vadeli para kazanma modelinin uzmanlar üzerinden olacağını tahmin ediyorum. DLC'leri ücretsiz tutarak bu uzmanlar üzerinden para kazanmaya çalışmak açıkçası kötü bir fikir değil. Yeter ki çılgınlık ve güç dengesi arasındaki o ince çizgi bir tarafa fazla kaymasın. Çıkışta toplam 10 adet Specialist olacak ama şimdilik bunların tamamını bilmiyoruz. İsmi ve ekipmanları duyurulan askerler şu şekildeler:



Wikus "Casper" Van Daele

Sınıf: Recon

Uzmanlık: Recon Drone: Oynanış videolarında gözükmese de bu muhtemelen düşmanların konumunu işaretleyen uzun menzilli bir drone olacak. Özellikle dürbününüzü düşmanların göreceği şekilde çıkarmadan önce etrafa bakabilmek faydalı olacaktır.

Ek Özellik: Hareket Sensörü: Sonuçta kimse keskin nişancı oynarken arkadan yaklaşan bir oyuncunun bıçağıyla yüzleşmek istemez.



Webster Mackay

Sınıf: Assault

Uzmanlık: Çekme-Tırmanma Kancası: Bu kanca hakkında daha rahat yorum yapabiliyoruz çünkü oynanış videosunda kendini gösterdi. Kanca oyuncuyu çekerken, oyuncunun mevcut momentumunu da kullanıyor. Yani uçaktan atlayıp, kancayı atıp Tarzan misali kendinizi ileri savurabileceksiniz. Bu şekilde uzmanlaşan oyuncuların çok canlar yakacağından hiç şüphem yok.

Ek Özellik: Çeviklik: Oynanış videolarında anlaşılmasa da Webster diğer uzmanlara kıyasla daha hızlı hareket edip tırmanabilecek gibi duruyor.



uzmanların dâhil olduğu aileyi temsil edecekler. Örneğin taret ekipmanı olan uzman Support listesinde gözükecekken, bomba atarı olan bir uzman çıkarsa o da Assault olarak gözükecek. Önceki Battlefield'larda sınıflar kendilerine ait silahları kullanabiliyordu ancak burada durum farklı. Eğer bir silahı açıyorsanız, kullandığınız uzman hangi kategoriye ait olursa olsun o silahı istediği gibi kullanabiliyor. Zaten sınıf ayrımı artık biraz daha sembolik olduğu için bu konuda bir sıkıntı olacağını düşünmüyorum. Yine de pompalı tüfekli Recon'lar veya keskin nişancı tüfeğiyle gezen Assault askerler görmek biraz garip olacak sanki.

Garip olmak demişken, benim şahsen asla tatmin edici bulmadığım ve eğer incelemiyorsan oynamadığım tek kişilik içeriklere Battlefield 2042'yle veda edebilirsiniz. DICE, 2042'yi hazırlarken asıl hedeflerinin olabilecek en iyi çok oyunculu deneyimi sunmak olduğunu, bu sebeple tek kişilik içeriğin atlandığını söyledi. Zaten Bad Company'lerden bu yana öyle ahım şahım bir Battlefield senaryosu oynadığımızı düşünmüyorum. O yüzden daha iyi çok oyunculu içerik için ortalama bir tek kişilik hikâyeyi seve seve feda edebilirim.

Mahalle kavgası

Battlefield 2042'yle birlikte seriyi kökünden etkileyecek bir büyük değişiklik daha var. Her ne kadar eski nesil PS4 ve Xbox One sahipleri bu durumdan nasiplerini almayacak olsalar da Battlefield ilk kez 128 oyunculu maçlara ev sahipliği yapacak. Oyuncu sayısının artması elbette bütün oyun-



cuların az sayıdaki hedefe yönelmesine ve dolayısıyla büyükçe karambollere yol açabilirdi. Bunun yerine oyundaki hedefleri parçalara bölen sektör sistemi getirilmiş. Örneğin Conquest oynarken bir hedefi almak için artık tek bir noktayı tutmak yerine o noktanın alt hedeflerini kontrol altına almak gerekiyor. Bu sayede hem karambol olmuyor hem de oyunculara alternatif hedefler ve rotalar belirleme şansı veriliyor.

Aynı hedefe yönelme tehlikesinin dışında bir de maçların belli noktalara sıkışma tehlikesini de getiriyor 128 oyuncu olması (eski oyunlarda mesela Operation Metro'da olduğu gibi). Battlefield 2042'nin serinin tarihindeki en büyük haritalara sahip olması sayesinde bu tip sıkışıklıklar yaşanmasının da önüne geçmişler gibi duruyor. Açıklanan haritalar arasında en büyüğü Breakaway tamı tamına 5,9 kilometrekarelik alana sahip. O mesafeden etkili mermi olur mu bilmiyorum ama 5 kilometrelik atışlar yapmak ve hatta o mesafeden birine ölmek bile kulağa oldukça eğlenceli geliyor. Breakaway'in merkezinde minyatür bir dağ sayılabilecek bir tepe var ve oyuncular bu tepe üzerinde savaşmanın haricinde dilerlerse aşağıdaki noktalara wingsuit aracılığıyla süzülerek gidebilecekler de. Wingsuit gibi seçeneklerin olması aksiyonun da her an her noktaya kayabilmesine olanak veriyor. Tam boş görünen bir noktayı aldınız ve bir anda üstünüze sincap gibi askerler inmeye başlıyor. Şu an bunu hayal etmek bile kanımı kaynattı.

Diğer haritalara baktığımızda Kaleidoscope göreceli olarak en küçük harita olsa da ben en ilginçlerinden biri olacağını



düşünüyorum. Güney Kore'de geçen bu haritada oyuncular hem halatlarla bir gökdelenden diğerine geçebilecekler hem de binalar arasında bulunan devasa park içinde çatışmalar olacak. Bu haritada ne tür bir doğa olayı veya yıkım olacağını şu an bilmesek de şahsi tahminim maçlar bittiğinde haritadaki binaların çoğunun yerinde kalmayacağı yönünde.

Oyunun tanıtım videosunda gördüğümüz o Mars'a benzeyen yüzeyse aslında Doha, Katar'da kumlar altında kalmış bir şehir. Şehir sürekli olarak çok şiddetli kum fırtınaları ve hortumlar yaşamış. Amerikan ve Rus güçleri orada mahsur kalan bir konvoyu ele geçirmeye çalışıyorlar. Tanıtım videosundaki devasa hortumun Battlefield'da gelmiş geçmiş en ilginç doğa olaylarından biri olacağını tahmin ediyorum. Hortum uçakları, araçları ve süzülen oyuncuları kendine çekebildiği gibi aynı zamanda çevresindeki görüşü de kısıtlıyor. Oyuncuların hortumu kullanarak avantaj sağlayabilecekleri bilgileri de sızmıyor değil hani. Benim tahminim havada savrulan platformların bazılarının tırmanılabilir olacağı. Özellikle gösterilen CG videoda uçaktan fırlayıp roket atmalı o uçuk "Rendezook" anına yer vermeleri oyunun bu tarz etkileşimlere daha fazla yer vereceği konusunda beni ümitlendiriyor.

Geri kalan haritalarsa daha sıradan dursalar da şimdilik bana hiç de sıkıcı görünmediler. Orbital'in ana olayı maç esnasında kalkış yapan (veya belki de yapamayan?) bir uzay mekiği olacak. Manifest büyükçe bir kargo limanı,









Maria Falck

Sınıf: Support

Uzmanlık: S21 Syrette Tabancası: Ateşlendiğinde dostları iyileştiren bu tabanca dosta güven verirken muhtemelen düşmanlara olumlu veya olumsuz herhangi bir duygu vermeyecektir. Rainbow Six Siege'de Doc'un şırınga silahına benzeyeceğini tahmin ediyorum.

Ek Özellik: Savaş Cerrahı: Bu özellikle beraber yerdeki dost üniteleri tam sağlıkla hayata döndürmek mümkün. Yerden kalkan bir düşmandan daha kötü tek şey o düşmanın tam sağlıkla kalkması olsa gerek.



Pyotr "Boris" Guskovsky

Sınıf: Engineer

Uzmanlık: SG-36 Sentry Gun: Yine oynanış videolarında göremesek de bu sentry silahının otomatik olarak çalışacak ve menzilindeki hedefe ölüm yağdıracak sabit taretler olacaklarını umuyorum.

Ek Özellik: Sentry Operator: Boris'in bu özelliği sayesinde taretleri o yakındayken daha ölümcül hale gelecek. Yani öyle "tareti at uzaklaş, o adam öldürsün" durumları pek mümkün durmuyor.

Daha duyurulacak 6 uzman daha var ama genel olarak baktığımızda hepsinin göreceli olarak dengeli ve sınıf tipine uygun özelliklere sahip olduklarını görebiliyoruz. Özelliklerin çoğu da oyuncuya havadan kill'ler verecek kadar güçlü durmuyorlar. Dolayısıyla uzman sayısı çok artmadıkça oyuncuların bu yeni özelliklerin varlığını garipseyeceklerine pek ihtimal vermiyorum.

Discarded'sa parçalanmış gemilerden oluşan bir gemi mezarlığı. Listenin son haritasıysa Mısır çöllerinde tarım yapılan Renewal. Haritanın bir yarısı çöl iklimine sahipken geri kalan kısım yeşil tarlalardan ve ekili alanlardan oluşacak. Şu an için tanıtım metinlerinde sadece fırtınalardan bahsedilmiş. Buna rağmen her haritada bir büyük veya çok sayıda küçük bölümü değiştiren Levolution yıkımı olacağından şüphem yok.



Modu moduma

Büyük harita demişken elbette büyük oynanış modları da gerekiyor. Topyekûn Savaş olarak adlandırılan üst ağacın altında her Battlefield oyuncusunun aşina olduğu Conquest ve Breakthrough var. Bunlarda noktaların birkaç alt noktaya bağlanması dışında büyük bir değişiklik olmayacak gibi duruyor. Olması için de bir neden yok zaten, gayet güzel işliyorlar. Conquest'te amaç en çok bölgeye sahip olup puan kazanmakken, Breakthrough saldırı-savunma mantığında bir taraf kazandığında değişen harita konumları şeklinde işliyor. Bu iki mod kıyaslandığında Breakthrough yine muhtemelen daha kalabalık çatışmalara sahne olacaktır. Gelecek olan iyi yeni oyun modununsa içeriği şimdilik belirsiz. DICE, Battlefield 2042'de battle royale olmayacağını duyurdu ama içimden bir ses battle royale'den ilham alan farklı bir oyun türünün bizleri karşılayacağını söylüyor. İlk modun mesela cismi yok ama ismi belli: Hazard Zone. Şu noktadan sonra söyleyeceklerim tamamen spekülasyon olsa da, ben şahsen biraz daha Escape from Tarkov kafasında oyuncuların gir-çık yaparak ekipman toplayabilecekleri, ölünce eşyalarını tümden kaybedebilecekleri bir mod bekliyorum.

İkinci isimsiz mod için de söylentiler yok değil. Bunlardan en ilginci, eski ve yeninin karşı karşıya gelebileceği bir kum havuzu modu fikri. Birinci Dünya Savaşı'ndan araçların da dâhil olacağı, eğlence odaklı ve dengeyi çok







önemsemeyen bir içeriğe sahip olacağı konuşuluyor. Bir tarafta modern uçaklar yerine İkinci Dünya Savaşı uçakları, diğer tarafta daha eski tankların olduğu bir çatışma alanı yaratılacak mesela. İşin bu kısmı spekülasyon ama olur da böyle kum havuzu kafasında her hafta farklı bir deliliğin olduğu bir mod çıkarsa bence tutma potansiyeli yüksek.

Bana Battlefield'ı hatırlatan o an

Bana Battlefield'ı satan an sanırım haritaları gördüğüm an oldu. O ilk gösterilen fragmandaki abartılı sahneler ve uçuk saldırılar elbette heyecan vericiydi ama son oyunların Battlefield 3 ve 4'e kıyasla bariz bir dinamizm eksiği vardı. Daha az konvansiyonel silahlar, oyuncuyu yönlendiren ve zaman zaman kısıtlayan görevler ve hepsinden önemlisi öngörülebilir çatışmalar oyunu bir süre sonra sıkıcı hale getiriyordu. Battlefield dendiğinde benim aklıma o arkadaşlarımıza anlatabildiğimiz BF anları geliyor. Bir ATV'yle helikopter patlatmak veya havadayken bir başka araca kitlenip pilotun atlamasını sağladıktan sonra uçarak o araca geçmek gibi. Biz geçmişte bayağı bayağı Battlefield muhabbeti yapardık yahu. Bu sohbetlerin hiçbirinin içeriği hangi silahın daha iyi olduğu veya hangi sınıfla en çok puanın kasıldığı gibi geyikler de değildi. Düşünün ki aynı oyunu oynuyoruz ve başımıza gelen farklı farklı, çoğumuzun oyunda yapılabildiğini ilk kez duyduğu olayları anlatıyoruz. Battlefield'ın dünya savaşlarını tutarlı işlemek adına feda ettiği yanı buydu ve bunun geri geldiğini görmek harika olacak.

Ana oyunun kaliteli bir çıkış yapacağına şüphem yok ancak artık ürettiğiniz oyunu iyi şekilde çıkarmak, ürünün uzun ömürlü olması için yeterli değil. Fortnite ve Call of Duty: Warzone gibi sürekli gelişen ve içerik eklenen oyunlarla da bir şekilde rekabet edebilmek gerekiyor. Bunu da Hazard Zone ve henüz duyurulmayan o yeni modun başarması gerekiyor. Battlefield 2042'nin BF standartlarının üstünde bir oyun olacağı şimdiden aşikâr ancak ne kadar daha iyi olacağını ve ne kadar uzun ömürlü olacağını hep beraber göreceğiz.





TÜR: FPS | **YAPIM:** DICE | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

AC: Valhalla - Wrath of the Druids (DLC)	8	70
Biomutant	8	67
Days Gone	7	76
Demeo	7+	83
Fantasian	7	79
Getsufumaden (EE)	-	-
Legend of Keepers	7	75
Mass Effect: Legendary Edition	9	86
Resident Evil Village	8+	83
Rising Star 2 (GKN)	8	-
R-Type Final 2	7	-
Shades of Rayna (EE)	-	-
Subnautica: Below Zero	8	82
Unbeatable [white label]	7+	-
World of Demons	7	76



İNCELEMELERDE BU AY

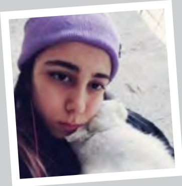
	SAYFA
Alex Kidd in Miracle World DX	80
Chivalry 2	72
DC Super Hero Girls: Teen Power	61
Dungeons & Dragons: Dark Alliance	82
Edge of Eternity	55
Final Fantasy VII Remake Intergrade	56
Final Fantasy VII Remake Intermission (DLC)	58
Graven (EE)	86
Guilty Gear -Strive-	76
Miitopia	81
Muck	70
Ninja Gaiden: Master Collection	68
Phantasy Star Online 2: New Genesis	78
Ratchet & Clank: Rift Apart	62
Scarlet Nexus	48
Shin Megami Tensei III: Nocturne HD	54
Sniper: Ghost Warrior - Contracts 2	52
Starlink: Battle for Atlas (GKN)	87
Virtua Fighter 5 Remaster	71
We Are Football	60





72

OGZ TAKIMI



GÜLHİS CANPOLAT

Sevgili Oyungezerler, siz bu satırları okurken ben çoktan taşınmış olacağım (yani umarım, inşallah, dinimiz amin). Olur da bir yerden parça parça ayrılmanız gerekirse... Çok üzgünüm. Yardım edebileceğim bir şey varsa lütfen söylemeyin. Annemle babam boşandı. Ben, babam ve üç kedimiz de bayağı yanlışlıkla geçilemeyen ana görev almış gibi ev kurmaya kastık bu ay. Yani bir insanın tutup da kitap, kıyafet toplama ortasında durup da "Ulan... İyi de bizim çatal bıçağımız yok?!" demesi kadar korkunç bir şey yok (bu arada çatal bıçağımız hâlâ yok, durun not alayım).

SAYILARLA

18
Kitaplarımın sığacağını düşündüğüm ama sığmadığı koli sayısı.

0
Sadece keyfine oyun oynadığım saat sayısı. Ağlamıyorum gözüme tozühühüüü...

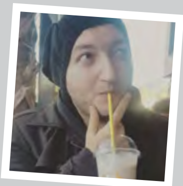
22
Bizim evdeki kavanoz sayısı. Neden?

ÜÇ ÖNERİ

DONUT COUNTY: Hüp diyeee içine çek beni! DINININI- Tamam, akıl sağlığım çok yerinde olmayabilir. Ama yerdeki bir çukuru sağa sola çekip bir şeyleri yutmalı puzzle oyunu tek terapim.

JUST DIE ALREADY: Ölsen de kurtulsan be amca ya. Üstünden o asfalt düzleyen silindirlerle bile geçtim. Hayata bu kadar tutunmanın anlam yok!

TURNIP BOY COMMITS TAX EVASION: Dizimi döveyim Turp Oğlan, bir vergi kaçakçılığından nerelere geldik... Bir dakika, nükleer atık mı o?!



SABRİ ERKAN SABANCI

İnsan yaşı ilerledikçe değişiyormuş, onu keşfettim bu ay sevgili okurlar. Ben mesela çocukluk dönemimde Crash, Spyro, Sonic gibi karakterlerin oyunlarını oynadım, çizgi filmlerini izledim. Sonra ergenlikte hepimizin girdiği şu "ben büyüdüm" moduyla bir anda anlamsız bir şekilde, özellikle de Sonic'ten "nefret etme" moduna girmiştim. 20'lerin ortalarına yaklaşırken kendimi tekrar Sonic'i severken buldum ve bu ay, yapılan 30. yıldönümü konseriyle, sonda Sonic Adventure 2'nin "Live and Learn"ünü duyunca tekrar kabullendim Sonic'i sevdiğimi, 27 yaşımda. Yıllar ilerledikçe, özellikle o ergenlik denilen dönemi atlatınca "İnsanlar benim hakkımda ne düşünür?"den daha çok "Ya ben seviyorum bunu, onlara ne be?" diyorsunuz. Tadını çıkarın şu güzel hayatın, hayat kısa olsa da yapacağınız en uzun şey bu.

SAYILARLA

10
Sonic'ten anlamsız bir şekilde nefret ederek geçirdiğim yıllar

262.5
S.T.A.L.K.E.R. 2'nin Ultimate Edition'ı Xbox Store'da zamlanmadan önce ön sipariş ederek kâr ettiğim Türk lirası. Ehehe.

16
Hafta sonu ücretsizken indirdiğim golf oyunu olan PGA Tour 2K21'i o hafta sonu oynadığım saat. Golfu bu kadar sevdiğimden haberim yoktu.

ÜÇ ÖNERİ

SLEEPING DOGS: Geçen günlerde Gold'la ücretsiz gelen oyunlara bakarken gördüm, tekrar indirip oynamaya başladım vea... Ya bu oyunun harbi hakkı yendi ya. Ah Square Enix, şu oyunu daha düzgün bir reklamla falan çıkarsaydın da şu an bunun ikincisi oynamış, üçüncüsünü bekliyor olsaydık. Potansiyel akıyor her yanından oyunun. Oy Square Enix, oy...

REDOUT: LIGHTSPEED EDITION: Ben de daha yeni keşfettim bu oyunu. Bir ay kadar önce Xbox indirimlerinde bakınırken bayağı ucuza görmüştüm, Xbox'ta WipeOut'a Pacer'la beraber en çok yaklaşan oyunlardan biri. Oyunu almaya kendinizi ikna etmek istiyorsanız Spotify'dan ya da Youtube'dan açıp OST'sini bir dinleyin, kendinizi gaza gelmişken bulursunuz zaten.

SONIC ADVENTURE 2: Sonic temalı yazımın üstüne Sonic oyunu önermeden bırakacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Normalde Unleashed'i önermeyi düşünüyordum ama Werehog kısımlarının cidden can sıkıcı olabileceğini ve herkesin katlanamayabileceğini hatırladım, o yüzden yılların klasiği Sonic Adventure 2'yi önereyim dedim. Bazı bölümleri can sıkıcı olabiliyor (evet, Knuckles bölümlerinden bahsediyorum) ama Sonic ve Shadow bölümlerini oynamak hâlâ inanılmaz zevkli.


SCARLET NEXUS™

Anime arasına yanlışlıkla aksiyon kaçmış

ESER GÜVEN

Scarlet Nexus hakkında Eren'le konuşurken bana animesinin ilk bölümünün yayınlandığını, üstüne bir de lore videosu paylaştıklarını söylemiş, "belki incelemede yardımı olur" demişti. Ben bir oyunu oynamadan önce yok anime izleyeyim, yok hikâyesini okuyayım gibi şeyleri gerçekten anlamsız bulanlardanım, bu düşüncemi Eren'le de paylaşmıştım zaten. Oyun dediğin öncelikle tek başına bir medya olmalı, oyunu oynayan kişi bir şeyleri kaçırdığı hissine kapılmamalı. Ha sonrasında istersen hikâyeyi genişletmek, arka plan bilgileri vs. vermek için çizgi roman da çıkar, roman da yaz, anime de yayınla, filmini de çek.

Ancak *Scarlet Nexus* oynamaya başlayınca gördüm ki oyunu gerçekten de hiçbir şey okumadan ya da izlemeden oynamaya başlarsanız sudan çıkmış balık gibi oluyorsunuz. Daha kısacık süre içinde o kadar çok karakterle tanışıyorsunuz ki kim kimdi, kim hangi fraksiyondaydı, kim ne yapıyordu hepsi birbirine giriyor. Düşünsenize Game of Thrones'a yeni başlamışsınız ve daha ilk bölümden romandaki tüm haneler, bu hanelerin tüm önemli (ve önemsiz isimleri), aralarında geçmiş tüm olayları üzerinize atıyorlar. İşte *Scarlet Nexus* tam olarak bunu yapıyor.

Scarlet Nexus'un önceki bölümlerinde...

Eleştirilerimi baştan yapıp bir kenara çekilmek istedim gördüğünüz gibi. Normalde bir dizinin bir sezonu boyunca size yavaş yavaş tanıtacağı çoklukta karakteri 10 dakika içinde görünce bırakın herhangi biriyle bağ kurmayı, bir daha gördüğünüzde "lan bunun ismi neydi" diye soruyorsunuz otomatik olarak. Yani diyeceğim odur ki siz ben olmayın, bu oyuna başlamadan önce oturun bir animesini izleyin, hikâye videolarını seyredin, oyun dünyasını bilerek başlayın bu işe.

Scarlet Nexus uzak bir gelecekte geçiyor. İnsan beyninde insanlara ekstra duyusal güçler kazandıran psiyonik bir hormon keşfediliyor ve tüm dünyanın kaderi değişiyor. Bununla birlikte bu güçlere çekilen Diğerleri ismindeki yaratıklar da ortaya çıkıyor. Gökyüzündeki sis benzeri Extinction Belt'ten yeryüzüne inen bu yaratıklar sürekli acı çekiyorlar ve sakinleşmek için de canlı organizmaların beyinlerini yemeleri gerekiyor. Bir nevi Romero zombisi yani :)

Son derece güçlü bu yaratıklara karşı insanlık OSF, yani Diğerlerini Baskılama timi isminde özel bir fraksiyon kuruyor. Akut duyusal yeteneklere sahip olan psiyonikler bu fraksiyona alınıyor ve yaratıklarla savaşmaya başlıyorlar. Bu psiyoniklerin en güçlüleri Kahraman olarak görülüyor, Scarlet Guardians adı verilen bu kişiler halk arasında da inanılmaz bir popülariteye sahip.

Yuito dersem çık, Kasane dersem çıkma

Oyunda iki tane ana kahramanımız var, prestijli bir politikacı aileden gelen Yuito Sumeragi ve güçleriyle OSF içinde bile olay yaratmış gizemli kız Kasane Randall. Oyunun başında bu iki kahramandan birini seçip hikâyeyi onun gözünden oynuyoruz ama tüm öyküyü ortaya çıkarmak için her ikisiyle de oynamak gerekiyor. Yuito yakın dövüşleri tercih ederken, Kasane'nin tercihi uzaktan saldırmak. Yani ikisiyle de oynarken oynanışta önemli bir fark oluyor neyse ki.

Scarlet Nexus kendisini brain punk olarak tanımlamış, bu cidden de muhteşem bir kelime seçimi. Beyin güçlerinin dünyayı değiştirecek güçte olduğu bir geleceği anlatıyor, ileride yeni 'brainpunk' oyunlar görmemizin de önünü açmış oluyor bu terim. Dünyadaki herkesin beyinleri Psynet ismindeki bir ağa bağlı durumda, bu da hikâyenin zemininde oldukça ilginç bir gelecek olduğu anlamına geliyor.

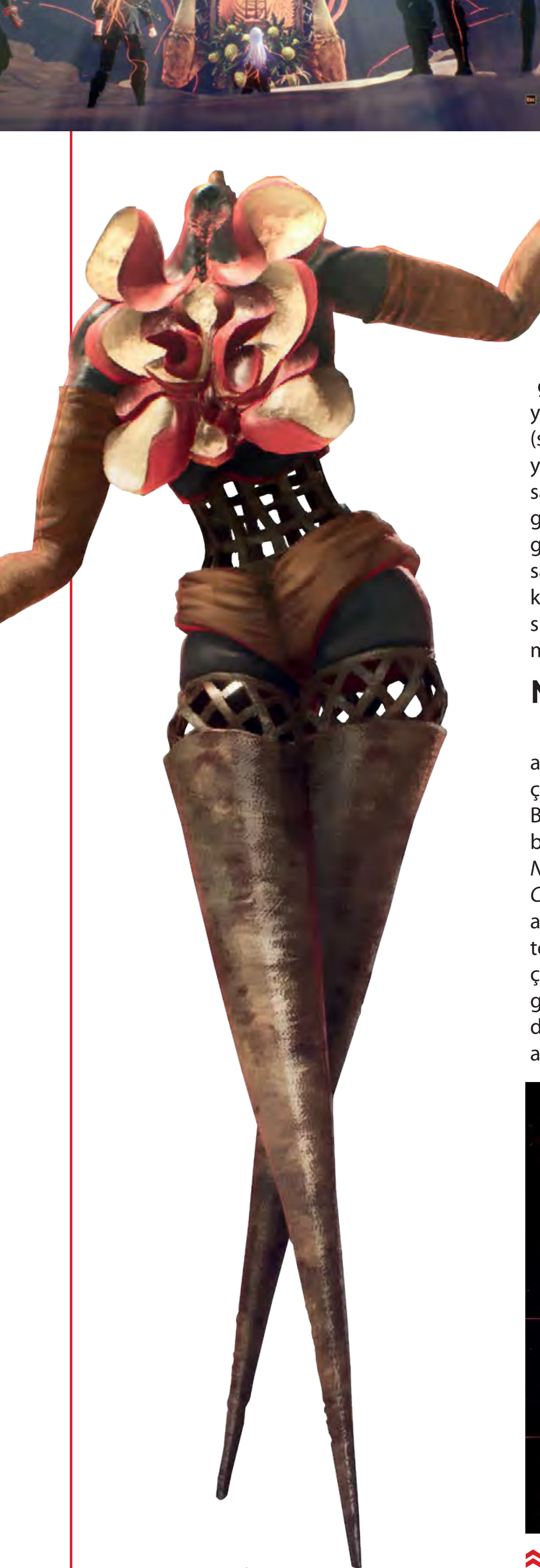
OSF üyeleri birbirlerine SAS adı verilen bir yolla bağlı; sanal kablolar yoluyla beyinleri birbirine bağlanıyor ve bu sayede tamamen düşünce bazında iletişim kurabiliyorlar. Bu aynı zamanda oyunun en önemli



Gül almaz mısın abi, sevgilini sevindir abi.







mekaniğinin de kaynağı; grubunuzdaki diğer OSF üyelerinin özel psiyonik güçlerini kendi gücünüz gibi kullanabiliyorsunuz. Mesela Hanabi'nin Pyrokinesis gücünü kullanarak saldırılarımıza alev gücü ekleyebiliyor, Shiden'in Electrokinesis gücüyle elektriğe hükmetmeye başlıyoruz. Kagero bize görünmezlik veriyor (sürpriz saldırılar için), Tsugumi görünmez yaratıkları görmemizi sağlıyor, Luka sayesinde ışınlanabiliyoruz vs. Çıktığımız görevde yanımızda kimler varsa onların gücünü kullanabildiğimizden bu da savaşlara güzel bir çeşitlilik getiriyor. Ana karakterlerimizin özel gücüyse Psychokinesis, yani etrafımızdaki eşyaları zihin gücümüzle hareket ettirip fırlatabiliyoruz.

Ne içtiysen aynısından lütfen

Nerede olduğunu inanın hatırlamıyorum ama bir yerde *Scarlet Nexus* için "kafayı çekmiş Code Vein" dendiğini görmüştüm. Bir oyun en güzel böyle ifade edilir. İki oyun birbirine cidden çok benziyor, hatta *Scarlet Nexus*'un ilk duyuru fragmanını izlerken *Code Vein 2* duyurulacak sanmıştım. Bölüm aralarında bir odada arkadaşlarla beraber toplanmak, hatta bu arkadaşlara ilgilerini çeken hediyeler vererek aramızdaki bağı güçlendirmek falan doğrudan *Code Vein* diye bağırıyor. Kafayı çekme muhabbetiyse aksiyonun *Code Vein*'e göre çok daha hızlı, çok daha aksiyon-vari olmasından kaynaklı. Yani bir Soulslike oyunda olduğu gibi hamleleri çok fazla ölçüp tartmanıza gerek yok, düşmanlara kafa göz dalıyorsunuz, kombolar yapıyorsunuz, yakınlarda araba, otobüs, kaldırım taşı, artık ne bulursanız Psychokinesis'le kaldırıp fırlatıyorsunuz, SAS'le ödünç aldığınız güçleri kombolara yediriyorsunuz. İşin bu kısmı zevkli ama bir noktadan sonra bu tür oyunların en büyük sorunu olan kendini tekrar etme durumu ortaya çıkıyor işte. Boss'lar haricinde pek de bir stratejiye ihtiyacınız yok, o yüzden savaşlar çoğunlukla "düşünme, sadece tuşlara bas" şeklinde ilerliyor.

Aralara serpiştirilmiş olan "Bağ" görevleri hem yetenekleri daha da güçlendirmek hem de diğer karakterleri biraz daha iyi tanımak açısından önemli. Ancak bunlardan öyle çok detaylı içerik bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz, çünkü oyundaki normal görevlerden çok da farkları yok. Örneğin Kasane ile Yuito arasındaki ilk bağ görevinde komutanlardan birinin kaybettiği tükenmez kalemi arıyoruz (evet, aynen öyle) ve bunu da yine normal görevlerdeki gibi karşımıza çıkan Diğerlerini kesip ilerleyerek yapıyoruz.

Peki bağ bunun neresinde diye soracak olursanız, bu parçalarda araya giren anime sekansları size bu bağı yaşatıyor. Yine bu örnekte Kasane, Yuito'nun "çıkmaya değecek biri olup olmadığını" sorguluyor



Yoksa bende gözün mü var Hanabi? Bana bi' de hele.





« Surfin' U.S.A!

mesela, ama bu sorguyu kendisi için değil de kardeşi için yapıyor. Böylece bu sorunlu dünyada tutunacak birkaç eğlenceli hikâye parçacığı bulmuş oluyorsunuz.

Ayıp olmasın diye araya oyun oynadığımız kısımlar sokmuşlar

Ancak *Scarlet Nexus*'ta bu ara sahne olayı resmen abartılmış durumda. Yani gerçekten de oyun oynamaktan çok anime seyreder gibiyiz, hatta öyle de demeyeyim de, manga okur gibiyiz diyeyim. Çünkü ara sahnelerin %90'ı statik çizgi roman benzeri ekranlardan oluşuyor, animasyonlu olanlar genellikle boss öncelerinde veya çok önemli olayların olacağı anlarda karşımıza çıkıyor. Eğer animelere bayılan biriyseniz *Scarlet Nexus* tam sizin oyununuz, ona hiç şüphem yok. Ha ben de anime sevmiyor değilim ama çok defa kendimi "yeter artık bitsin şu ara sahneler de oyuna dönelim, kaydedip çıkayım" diye sabırsızlanırken buldum. Özellikle de başlarda oyun size zibilyon tane karakteri tanıtması gerektiği için sürekli olarak bu sahneleri izletip duruyor, acaba ne zaman oyun oynayacağız diye merak ediyorsunuz.

Burada bir eleştiriyi daha hak ediyor oyun. Öylesine derin bir lore yaratmaya çalışmışlar ki, bu lore'un çoğu önemli noktasına ancak yüzeysel olarak değinebilmişler. İnsanlığın yeni evrimi, basının herkesin her anını drone'larla izliyor ve bunu bazı yerlerde haberden çok reality show'a dönüştürüyor olması, militarizmin son derece ön planda ve değerli olması, askerlerin miadı dolunca



bir kenara atılması, süper-insanların toplumda birer rock star muamelesi görmesi... Hikâye boyunca böyle onlarca ilgi çekici konu var, bolca sürpriz var, şaşırtmaca var, ama neredeyse hiçbirine de hak ettiği kadar odaklanamamış oyun. Belli ki "biz gerisini animeyle, videolarla vs. anlatırız; bunu bir transmedya serisine dönüştürürüz" düşüncesi hâkim.

Oyunun grafiklerinde eleştirecek bir nokta aramayacağım, göze gayet hitap eden harika bir tarzı var. Hatta o kadar hoşuma gitti ki dakika başı güzelliklerin ekran görüntüsünü aldım. Ancak her ne kadar anime anime desek de, türün klişelerine karşı koyan bir yapısı var *Scarlet Nexus*'un. Bu oyunda öyle koca memeli, derin dekolteli, mini etekli kızlar falan yok. Aykırı tipler, uçuk kaçık karakter tasarımlar da yok. Bu da oyunun Onur gibi meme ve Japon karşıtı arkadaşlarımıza da hitap etmesini sağlamış :) Tabii bu, işin anime kısmına odaklanmak isteyen ve bu tür tasarımlar görmeyi umanlar için eksi puan yazabilir. *Code Vein* sanki o konuda biraz daha başarılıydı. Oyundaki düşman tasarımlarıysa tam kıvamında, son derece orijinal ve hatta sürpriz tasarımlarla karşılaşıyoruz. Aklınıza mesela *FF7 Remake*'teki Hell House dövüşünü getirin, o kalibrede absürt düşmanlar var burada da.

Scarlet Nexus orijinal dövüş mekanikleri, farklı saldırı seçenekleri, yetenek bolluğu ve hızıyla aksiyon severlere doğrudan hitap edebilecek, bitmek bilmeyen ara sahne sekanslarıyla anime hastalarını da kalplerinden vurabilecek bir oyun. Ancak yan görev konusunda oldukça tembel davranılmış ve yaşayan şehir hissi de bir nebze eksik kalmış. Bu hikâyeden çok daha derinliği olan, insanları yan görev yapmaya özendiren (*NieR Replicant* gibi) bir oyun çıkabilirmiş ama yine de bunun yeni bir fikri mülk olduğunu düşünürsek kesinlikle gelecek vaat ettiğini de söyleyebilirim. Yazıda çok fazla övmek istemedim, daha çok hoşunuza gitmeyebilecek kısımlara değinmeyi tercih ettim bu sefer. Aslında tüm olay ilk birkaç saatin yoğunluğunu atlatmaya bakıyor, o dakikada oyunun size hitap edip etmediğini anlayacaksınız zaten.

+

- **Savaş sistemi çok dinamik, alışması da oldukça kolay**
- **Hikâyesinde acayip ilgi çekici kısımlar var**
- **Brain punk teriminin arkasını çok iyi doldurmuşlar**
- **Yan karakterlerle bağ kurabilmek güzel**
- **Yaratık tasarımları cidden on numara**
- **Bir hayli bug'sız bir oyun, bu devirde böylesini bulmak zor**

−

- **İlgi çekici hikâye parçalarının çoğu havada kalıyor**
- **Özellikle de başlarda ara sahne kısımları fazla abartılı**
- **Yan görevler fazla tembel işi**

8



Son Karar

Acayip dolu ama bu doluluk bir o kadar da kafa karıştırıcı, insanın üzerine üzerine geliyor. Sunumu biraz daha dengeli yapılsa müthiş bir oyun olabilirmiş.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam), 299 TL (XBL), 599 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** scarletnexus.fandom.com





İlk bölgedeyiz, ilk görev başlıyor.

SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS 2

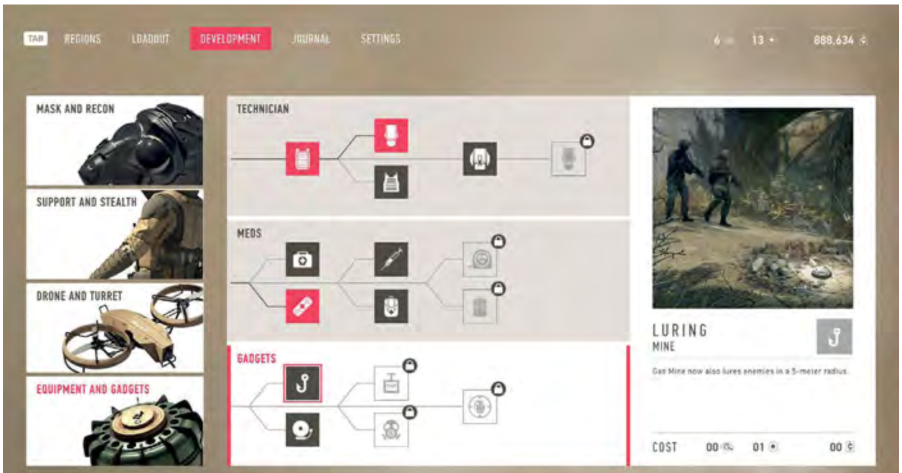
Keskin nişancılıkta güncelleme zamanı

NOYAN AKATLI

Hedefe yönelmeden önce, her türlü açıklamayı sabırla dinleyen başkarakter keskin nişancımıza atıfta bulunarak, birkaç konuyu baştan belirtmekte yarar görüyorum: *Sniper* serisinde çok büyük bir deneyime sahip olduğumu söylersem Abartan Sniper başarımını alırdım herhalde. 2. Dünya Savaşı'nda geçen *Sniper Elite 4*'ü 15-16 saat boyunca oynamış, ilk 6 bölümü geçip, 16 adet de başarım kazanmıştım iki-üç yıl önce. Tek başımıza düşman hattına cesaret ve kararlılıkla gidip, sabotaj ve suikast ağırlıklı görevleri mümkün olduğu kadar sessiz ve gizlilik içinde tamamlamak, stresli, kafayı yoran, bir o kadar da tatmin edici bir deneyimdi. Hatırladığım önemli bir özellikse, dürbünlü tüfekten çıkan mermiyi ağır çekimde takip eden, "vuıııjjj" ses efektleriyle insanı gaza getiren mermi kamerasıydı. "Hayalet Savaşçı'nın 2. Kontratları"nda da bu özgün özellik ve söz ettiğim atmosfer, mekanikler aynen olmasa da büyük ölçüde korunmuş durumda, bu da olumlu bir özellik tabii. Ayrıca, serinin çok zor, karmaşık olmayıp benim gibi amatör, iddiasız bir keskin nişancının, en azından normal zorlukta, çok saç baş ve kamuflaj yolmadan ilerleyebileceği bir macera olması da diğer bir artı.

2019'dan bugüne kontratlar

Yaklaşık iki yıl önce çıkan ilk *Contracts* oyununuysa indirim döneminde alıp 1-2 saatliğine deneme fırsatım oldu. İlk oyun boyunca Sibirya soğuğunda keskin nişancılık deneyiminden memnun kalmış dostlar için özellikle belirteyim; ikinci oyunda daha fazla geliştirilebilir yetenek - silah - alet edavat ve toplanabilir eşya, ayrıca yan görev, kontrat hedefi gibi içerik var. "Uzun menzilli" görevler de ayrı ve yeni bir özellik olarak göze çarpıyor ikinci oyunda. Görevler ve oynanış süresiyse ilk oyuna göre kısa kalıyor. Ama tabii, *Hitman* gibi suikastçı-sabotajcı oyunlarını bilenler daha iyi anlayacaktır, "hedefi kaçarken indir", "hedefi bina içindeyken vur" benzeri kontrat içi görevler (challenges), hatta günlük, mitolojik kitapçık, silah deseni gibi toplanabilir eşyalar ve başarımları da katınca benim 15-16 saatlik süremi epeyce aşmak da mümkün.



Yetenek ağacımız dört ana bölümden oluşuyor.

Keskin nişancının zor yaşamı

Oyun içi izlenimlerime gelirsek: Öncelikle eğitim bölümü basit bir şekilde açıklıyor olayın büyük kısmını. "Büyük kısmını" dedim, çünkü ilk kontrat olan uzun menzilli görevde dürbün ayarını hedefe olan uzaklık olan 1100 veya 1200 metreye çekmediğim için başlarda zorlandım. Uzun menzilli atışlarda şöyle bir ikilemle karşılaştığımı da eklemeden düşman mevzilerine dalmayayım: Uzaklık ve rüzgârın hızı-yönü gibi etkenlerle merminin ulaştığı noktanın değişmesi, oyuna hafif de olsa bir simülasyon tadı katmış. Zorluk da artmış haliyle. Oyun ayarlarından "nişangâhta kırmızı noktayı göster" seçeneğini onayladığınızda hedefleri ancak yakalar duruma geliyorsunuz. Ancak bu sefer de "biraz fazla kolay" hissine kapılabilirsiniz ister istemez. Zorluk dengesiyle oyun içi başarı-tatmin duygusu tam uyumlu değil gibi geldi bana.

Kumar'ın tepeleri ve çölleri

Bu tür oyunlarda aksiyonun gölgesinde kalsa da, ister istemez baktığımız özelliklerden biri hikâye kısmı. Basit, tahmin edilebilir bir öyküye sahip kontratlarımız:



Hayali bir Orta Doğu ülkesi olan Kumar'da devletin başına geçmiş olan Bibi Rashida, keyfi ve tek taraflı kararlarla petrol fiyatlarında spekülasyona yol açıp, hali vakti yerinde, zengin ülkeler başta olmak üzere dünyanın tepkisini çekmektedir. Savaş, askeri operasyon gibi maddi-manevi maliyeti yüksek yöntemler yerine, gizli, basit ve temiz bir şekilde halletmemiz gerekecektirbu ekonomik ve siyasi sorunu: "Kuzgun" (Raven) kod adlı sniper'ımızla gizlice ilerleyip, dürbünlü tüfeğimizle uzaktan ateş ve yıkım saçarak.

İşin doğrusu "eeh, hep aynı tema, gene aynı şeyler" diye içimden söylenerek oynadım 15 saat boyunca. Neyse ki grafikler, seslendirme, mermi kamerası gibi özellikler can sıkıntımın yüksek seviyelere çıkmasını önledi. Düşman yok etme şekillerini "gizlice ilerleyip bıçak darbeleriyle, ana hedeflerde dürbünlü tüfekle, alarmı çaldırıp yerimizi belli ettiğimiz ve düşmanların ikili-üçlü gruplar halinde üstümüze çullandığındaysa klavyede 2 tuşuna atanmış olan saldırı tüfeğimizle" diye sıralayabilirim. Saldırı tüfekleri arasında yay, taşıyabileceğimiz alet edevatlardaysa drone ve otomatik kurmalı tüfek gibi seçenekler de var. Ben alet edevat kısmının çoğuyla uğraşmadım, sadece orta mesafeli tüfeğe çok uzun mesafeleri görebilen bir dürbün takmak bile zorluğun büyük bölümünü azalttı kontratlar boyunca.

Kaçış noktasına geri dön!

Sonuncusu dışında kontratlar dört veya beş ana görevden oluşuyor. Ana görevlerdeki hedeflerin bulunduğu bölgeye varınca hızlı seyahat noktalarının kullanılabilir olması işe yarıyor. Tek tek tamamlanan görevlerden sonraysa kaçış-çıkış noktalarına (exfiltration point) gidip ödül oyun içi para ve geliştirme puanlarını almak gerekiyor. Başladığımız yerlere yakın bu noktalara gerisin geri tabanvayla dönmek biraz can sıkıcı. Neyse ki mesafeler fazla uzun değil ve mavi ışıklı çizgiler halinde görebiliyorsunuz yerlerini. Gene de bir-iki defa "Ee, bu dağ tepelerin arasından, bu noktaya nereden ulaşacağız?" karmaşası yaşamadım değil.



Çömelirseniz kalkamayabilirsiniz

Bu tür iddialı, gösterişli aksiyon oyunlarında teknik hatalarla, bug'larla karşılaşmak da ayrı can sıkıcı bir konu. Daha iyi nişan alabilmek için çömelmeniz, bazen yere uzanmanız gerekiyor. Çalılar, ağaçlar, küçük kayalıklar gibi yerlerde çömelme hareketinden sonra bizim keskin nişancı takılı kaldı dört-beş kez, son kayıt noktasından devam ettim mecburen. Kayıt noktalarıysa haritada veya görevlerde ilerledikçe otomatik olarak geliyor. Aralıkları çok sık değil ama yeterli, neredeyse iki, en fazla üç dakikada bir kayıt noktalarında ilerleyebiliyorsunuz. Çökme, donma gibi sorunlarlaysa karşılaşmadım. (2021 yılında, avuç dolusu para döktüğümüz yapımlar için bu durumdan olumlu bir şey gibi bahsetmek bile gerçekten düşündürücü).

İpucu

Öncelikle Q ve E tuşlarıyla, hedefin uzaklığına göre dürbün mesafesini ayarlamayı otomatiğe bağlamanız gerekiyor. Özellikle uzun menzilli kontratlarda bu ayarı yapmak zorundasınız zaten. Bazı mekânlarda otomatik taretler zorluk anlamında sıkıntı çıkarabiliyor, emp bombası veya tüfeğinizi geliştirerek emp mermisiyle bu taretleri etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Gizliliği teşvik eden bir yapısı var oyunun, birçok görev ve hedefte "alarmı çaldırmadan halledersen iyi miktarda ödül" durumu mevcut. Çaldırdığınız her alarmda, geliştirme veya silah, ekipman alacağınız oyun içi paralardan kaybediyorsunuz. Yetenek ağacında yapacağınız seçimlere ve alacağınız silah geliştirmelerine göre, gizli ve sessiz ya da pata küte dalarak, tek kişilik ordu şeklinde ilerlemeniz de mümkün. Bir-iki yerde bug'lar olsa da, her mekânda önce T tuşuna basarak düşman askerlerini, patlayıcı madde, elektrik kutusu gibi noktaları işaretlemeniz de zorunlu bir eylem.



Yapay zekâ bizi çok kolay fark edemiyor.

Bu kontratlar imzalanır ama...

Toz-toprak, yıkık dökük kulübeler, kırık dökük ıvır zıvırın güzel grafiklerle sunulduğu hayali ülke Kumar'dan ayrılmak üzere bavulumuzu toplarken, yorumlarımı da son cümlelerle toparlayayım: Havanın değiştiği, zamanın aktığı, dinamik ve canlı bir açık dünya arıyorsanız, doğru yerde değilsiniz demektir. Çizgisel ama *Hitman* veya kısmen *Deus Ex* serileri gibi, hedeflere dört-beş farklı şekilde ulaşabildiğiniz, ortalama üstü teknik özelliklere, çok rahatsız etmeyen klişe bir öyküye sahip, gizlilik ağırlıklı, sabotaj ve suikast amaçlı bir keskin nişancılık oyunu tanımı size cazip geliyorsa, yüksek olasılıkla keyifli bir 8-15 saat geçireceğiniz yapımla ilgili yazdıklarımı okudunuz. Buraya kadar okuyup da hâlâ kafasında bir fikir oluşmayanları dürbünle gözleyip drone'la işaretleyecek teknolojimiz yok, merak etmeyin...

+

- Seslendirme, grafikler
- Sürükleyici oynanış ve tekrar oynanabilirlik
- Serinin imzasına dönüşen ağır çekim mermi kamerası

–

- Yapay zekâ çok zorlayıcı değil
- Sıkışıp kalma gibi bazı teknik sorunlar

7



Son Karar

Gizlilik ağırlıklı, tekrar oynanabilirliği de olan, kalburüstü bir aksiyon/FPS kırması.

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** CI Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 98 TL (Playstore), 114 TL (XBL), 119 TL (Steam), 379 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** sniperghostwarrior.fandom.com

SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE – HD REMASTER

Dünyanın yıkımından bir ilah doğacak

EREN ERYÜREKLİ

Şu hayatta pek az oyun *Nocturne* kadar aklımda yer etmiş, içime sinmiş ve sürekli olarak özlenmiştir. PS2'de ilk oynadığım zamandan beri "öf bee *Nocturne* da ne oyundu!" muhabbetini dilime pelesenk etmiş, çevremdekileri bıktırmışımdır. Nereden estiği bilinmeyen bir şekilde oyunun *HD Remaster*'ını çıkartacağım diyen Atlus'a olan sevgimi (ve 18 yıllık oyuna biçtiği fiyata olan nefretimi) ifade etmeye kelimeler az gelir. Ama gelin başlangıca dönelim biz, yani dünyanın bitip sizin yaşamınızın başladığı noktaya.

Karanlığın kalbinde

Oyunda hasbelkader kıyametten kurtulup Conception isminde yeni şekillenen bir dünyada mücadele eden yarı-iblis bir karakteri yönetiyoruz ve her *Shin Megami Tensei* oyununda olduğu gibi yanımıza türlü çeşitli iblisi alıp güçlenerek en yukarılara ulaşmaya çalışıyoruz. *Nocturne*'un oynanışı sıra tabanlı ve serideki diğer oyunlara benziyor olsa da esas benzersiz yönü ilk dakikadan itibaren sizi saran güçlü atmosferidir. Zamanın teknik limitasyonlarından sebep boş koridorlar, boş sokaklar görürsünüz bol bol ama bu boşluk mantıklıdır, kıyamet kopmuş ve sokaklarda kimsecikler yoktur, hatta sokaklar bile bir acayiptir bu yeni oluşan dünyada. Çok az sayıda insan sizinle birlikte sağ kalmıştır ve hem onlarla hem de diğer iblislerle olan etkileşimleriniz dünyanın da kaderini belirleyecektir. Ki bu cidden de böyle. Oyunda çeşitli felsefi görüşlerini savunan oluşumlar var ve onlara arka çıkmanız halinde yeni oluşacak dünya onların görüşlerine göre şekillenecek ki hiçbirini seçmeyip dünya eski haliyle yeniden var olsun deme şansınız da var. Böyle böyle 6 tane farklı son görebilirisiniz oyunda.

Bir remaster'a göre zayıf ama *Nocturne*, eklenen yeniliklerden en dişe dokunanları Merciful zorluk seviyesi, seslendirme gelmesi ve istediğiniz yerde kayıt alıp çıkma özgürlüğü. Onun dışında ne grafiklerde pek bir ilerleme var ne de müzikler mididen çıkabilmiş. Hani teknolojik olarak artık miladı dolmuş oyunun, ama o gizemli atmosfer ve serinin bol çeşitli oynanışı yerinde durduğundan sırt çeviremiyorsunuz güzelliğine. Yapacağınız seçimlerden en keyiflileri iblislerle olan muhabbetlerde geçiyor, misal bir hayvanı alacaksınız yanınıza bir şeyler istiyor veriyorsunuz ama gene "o piti piti" diyor halen, tam o sırada devreye bu arkadaşın kankası olan bir iblis ya da müzâkere gücü yüksek bir başkası (ah, Dionysus'un "durun abiler gelin bi' şarap içelim güzelleşelim" demesini kim unutabilir ki) girip sizin yerinize meseleyi çözebiliyor. Bu gibi anlar *Nocturne*'u değerli kılıyordu zamanında, şimdi de değişen bir şey yok.

Seçimlerin seni, sen seçimleri yaratırsın

Fiyatı bu kadar uçuk olmasa havada karada koşun alın derdim, eski meski halen güzel oyun. Şu haliyle ancak indirim bekleyin diyebiliyorum dostlar, umarım Atlus'a ders olur bu da biraz. Ha ama bu kült klasiği modern sistemlerde oynamamızı sağladıkları için de teşekkür edelim her ne kadar kendilerini çok yormamış olsalar da bu iş için.

SMT V, Nocturne'un devamı mı?

Yeni çıkacak Shin Megami Tensei V'in oynanış demosunda bir iblis 18 yıl evvel iblisler ve melekler arasında büyük bir savaşın olduğunu fakat kimin kazandığını hatırlamadığını belirtiyor. Nocturne da tam 18 yıl önce çıkmıştı ve iki oyun arasındaki görsel atmosfer benzerliği de ortada. Zaten nereden esti ki Atlus'a biri değil, ikiyi değil üçü çıkartıverdi piyasaya? Bence siz beş gelmeden bu oyunu birkaç sonla bitirin ve 5. oyunda da sürprizlere hazırlıklı olun, Nocturne'dan tanıdık yüzler görmemiz gayet olası çünkü.



Hay ben senin Matador gibi... Adamı çıldırtır.



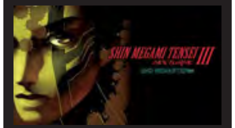
+

- Bol çeşitli oynanış
- Yaptığınız seçimlerin bolluğu ve dünyayı etkileyişi
- Karanlık, tekinsiz atmosfer
- Yığınla büyü, özel hareket ve toplanabilecek yaratık
- Stratejik savaşlar
- Farklı yollardan gidip farklı sonlara ulaşabilme şansı
- Bir de Jack Frost burada da neşe kaynağımız
- Seslendirmeler gayet başarılı
- Her yerde save alıp çıkabilmek ve grind zindanları iyi düşünülmüş

−

- Oyun hâlâ 30 fps
- Müzikler midi kalmış
- Pahalı fiyat
- Görsel olarak pek bir yenileme yapılmamış

7



Son Karar

Basit bir yenilemeden geçmiş olsa da oyunun kendisi yıllara meydan okuyor.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 399 TL (Steam), 479 TL (PSN), 50 € (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **FAZLASI İÇİN:** megamitensei.fandom.com



Fallon oyunun çok ilerilerinde ekibe katılıyor, muhabbetine doyamadan oyun bitiyor. Çok da arıza bir abla halbuki. Need more Fallon!

EDGE OF ETERNITY

Japonluk kalplerdedir!

ÖMER AKDAĞ

Japonluk nedir? Yeryüzündeki o malum takımadada doğmuş olmak mıdır? Nüfus kâğıdınızda Japon yazması mıdır? Hayır! Japonluk bir yaşam biçimidir! Bir zihinsel yapıdır! Toplum "olm manyak mısın, sen Eskişehir'de doğdun, Japon mapon değilsin" diye cesaretinizi kırmaya çalışabilir. Kulak asmayın! Hayallerinizden vazgeçmeyin! Yeterince jöle kesmişseniz, saçlarınızı yeterince jölelemişseniz, memeleriniz yeterince lümbürdüyorsa siz de Japon olabilirsiniz!

Edge of Eternity bir JRYO, yani Japon rol yapma oyunu. Ama dediğim gibi, Japon olmak için Japon olmak gerekmez! Kendisi Fransız yapımı bir Japon rol yapma oyunu. Zamanında yazdığım erken erişim yazısında oyunun büyük potansiyel barındırdığından, tam sürümü çıktığında elimize yeni bir *FF* geçmiş gibi olabileceğinden bahsetmiştim. O kadar olamamış, o kadar rafine ve sorunsuz değil *Edge of Eternity* ama yine de türün ortalamasının gayet üstünde, bana "iyi ki oynamışım" dedirten, ağzımda hoş bir tat bırakan, Japon yapımı olmamasını da bir güzel avantaja çeviren bir oyun.

Arada Fransız kalmalı

Son zamanlarda mesela dört tane *Yakuza*, bir tane de *Dragon Quest* oynadım. Gayet seviyorum kendilerini, yanlış olmasın ama milyon tane teşekkür etmeli, milyon tane özür dilemeli, abartı ve muğlak laflarla bağıra bağıra atar yapmalı klişe diyaloglar bir yerden sonra içini şişiriyor insanın. Japon görünümlü ama Fransız yazımlı bir yapım olarak *Edge of Eternity* çok taze hissettirdi o açıdan. Karakter atar yaptığında neden atar yaptığını anlayabiliyorsunuz, biri teşekkür ettiği zaman karşı tarafın "b-baka" falan demek yerine gülümseyerek "bir şey değil" diyor ve lafa devam ediyor falan... Japon yapımlarını eziyor gibi oldum böyle anlatınca, öyle değil demek istediğim. Klişelere saplanmayan Japon oyunları candır, klişeye saplananlar da klişeleri iyi kullanırlarsa candır ama taze hissettirdi ya *Edge of Eternity* dediğim gibi.



Modellemeler güzel, animasyonlar o kadar güzel değil. Yine de rezalet de değiller, alışıyorsunuz.

Koca bebek

Küçük bir ekiple, kitle fonlamasından elde edilen mütevazi bir parayla yapılmış olduğuna inanamayacağınız kadar muazzam güzellikte bir dünyası, inandırıcı ve güzel yazılmış ve seslendirilmiş diyalogları, karakter konumlamanın ve alan etkili saldırıların önemli olduğu, 6 karakterimizin de oynanışının çok değiştiği güzel bir sıra tabanlı savaş sistemi, yapılabilir sürüyle silah ve zırhı, güzel bir hikâyesi, 30-40 saatlik doyurucu da bir süresi var.

Ama işte her şeyde de bir şey var. Savaş sistemi güzel ama çok da derinleşmiyor ve sonlarda katılan karakterlerin yapabildikleri çok sınırlı mesela. Veya oyunu kıran bug yok gibi bir şey ama kırmayan dolusuyla var, oyunun parçalarını koli bandıyla birbirine tutturmuşlar gibi resmen. Grafikler güzel ama animasyonlar kütük. Müzikler meh... Bir şikâyetim de oyunun yarısına kadar neredeyse sadece 2 karakterle ilerlememiz, son 4 karakterin süresinin çok az olması.

Elimizde sevgiyle ve kafa yorarak yapılmış, iyi bir JRYO var kısacası ama tam sürüme çıkmış olsa da aslında hâlâ erken erişimde gibi maalesef. Hatta geliştirici stüdyo da bu durumu kabullenmiş gibi, oyunu toparlayacak ve bir sürü yeni içerik ekleyecek bir yol haritası belirlediler. Tek kişilik oyunlarda hoş bir şey değil böyle bir şey yapmak ama ekibin küçüklüğüne verelim. Yani özet olarak oyunu JRYO seven herkese öneririm ama şimdi değil de o yol haritası biraz ilerledikten sonra girerseniz sizin için daha iyi olur. Yine de istek listenize falan ekleyin kesin de unutmayın, arada kaynamasın, yazık edersiniz güzelim oyuna.

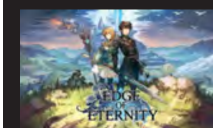
+

- İyi yazılmış diyaloglar ve karakterler
- Özellikle karakterlerin laf sokuşmaları çok eğlenceli
- Oyun dünyası çok çekici
- Güzel, dinamik bir savaş sistemi var
- Anime tarzı olması ama Fransız yapımı olması farklı bir tat katmış

−

- Ufak tefek sürüyle bug var
- Müzikler bayıcı
- İyi savaş sisteminin nimetlerinden yeterince faydalanamamış

7



Son Karar

Hem klasik hem farklı bir tat veren, başarılı bir JRYO. Ama gidecek biraz daha yolu var.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Midgar Studio | **DAĞITIM:** Dear Villagers | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam, Epic) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-165-eoe



Cloud, Tifa ve Barret, Remake'teki hallerinden çok daha iyi gözüküyorlar. 4K hepsine yaramış.

FINAL FANTASY VII REMAKE: INTERGRADE

Honey Bee Inn'de makyaj yaptırıp da gelmiş!

CAN ARABACI

İyi bir oyunu alıp daha da iyi hâle getirmek her yiğidin harcı değildir. Söz konusu bir de *Final Fantasy VII* gibi zamansız bir klasiği daha iyi hâle getirmekse, eh... imkânsız diyemeyeceğim, zira *FFVII Remake*'in geçen sene bunu başardığını biliyoruz zaten. Peki onun daha da üzerine çıkmak mümkün mü? Intergrade onun cevabını veriyor işte.

İddialı bir giriş olduğunun farkındayım ama orijinal *FFVII* ve *Remake* arasındaki gibi bir sıçramadan bahsetmiyorum haliyle; onu açıklığa kavuşturayım hemen. *Intergrade*, *Remake*'in üzerine büyük ölçüde görsel bir cila atıyor. Arada ufak tefek eksik kalmış bazı şeylere de el atıp işinizi kolaylaştırıyor ama bunlar öyle çok devasa şeyler değiller. Birçoğunu oynarken farkına bile varmayacaksınız hatta ama yine de tecrübenizi olumlu etkileyecekler (Synergy gibi bazı spesifik Materia'lar elden geçmiş, düşmanlar artık bloklanamaz saldırı yaptığında kafalarının tepesinde "!" işareti çıkıyor vb.).

Görsel olarak *PS4 Remake* ve *PS5 Intergrade*'i yan yana koyduğunuzdaysa fark iyice ortaya çıkmaya başlıyor. Zaten PS4 sürümüne getirilen en sesli eleştiriler de bazı mekân modellerinin korkunç düşük çözünürlükte yapılmış olmasından kaynaklanıyordu genelde. Cloud'un Sektör 7'de kaldığı dairenin adı çıkmış kapısı, arka planda kalan şehir ve gökyüzü modellemeleri gibi PS4'te facia olan detaylar bu sefer hak ettikleri güçlü görselliğe kavuşmuş. Bununla da kalmamışlar, PS5'in taze ve bol gücünden sonuna kadar yararlanacak şekilde, özellikle de önemli sahnelerin ışıklandırılmalarını, gölgelen-

Bir yeniden yapım alana ikincisi bedava: Ever Crisis!

Kulağa garip gelecek biliyorum ancak Final Fantasy VII Remake, Square Enix'in FFVII için yapmakta olduğu tek yeniden yapım değil. Bazı noktalarda orijinal oyundan ayrılan ve alternatif bir hikâye anlattığı hissiyatına kapıldığımız Remake'in orijinaline daha sıkı sıkıya sadık, yenilenmiş bir versiyonu daha geliyor: **Ever Crisis**.

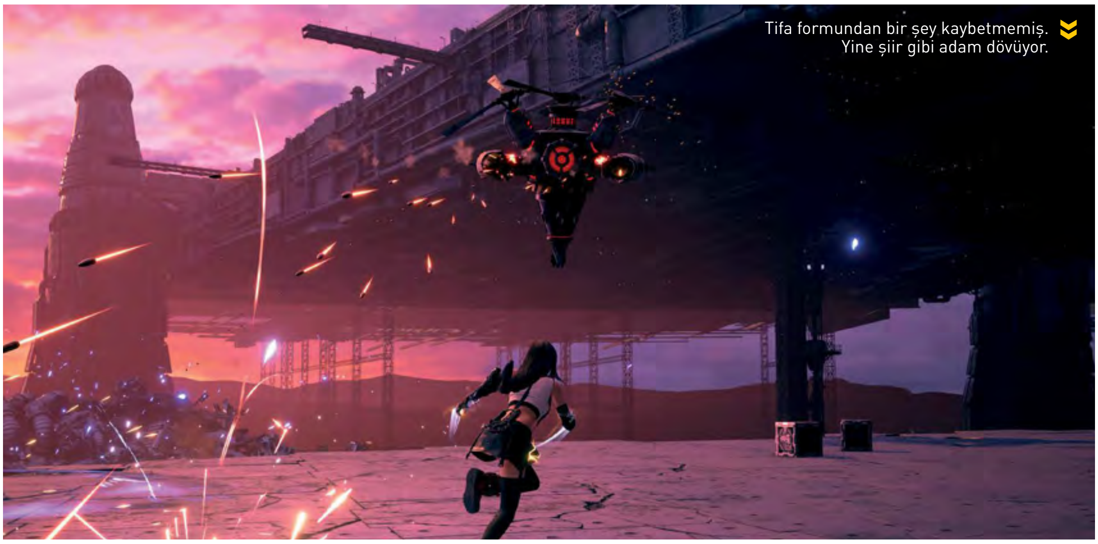
Şubat ayında duyurulan Ever Crisis oldukça ilginç bir noktada duruyor aslında. Zira Final Fantasy VII külliyatına dâhil olan BÜTÜN hikâyeleri ve hatta daha fazlasını bünyesinde toplamak gibi bir misyonu var. **Before Crisis, Crisis Core, Advent Children, Dirge of Cerberus** falan hep bu paketin içeriğine dâhil. Oynanış olarak birbirinden dünyalar kadar farklı olan bu hikâyeleri (ki bir tanesi direkt film yani, oyun bile değil) daha derli toplu ve tutarlı bir oynanışla sunacaklarını söylüyorlar. Chibi tarzda şirin grafikleri dövüş anlarında direkt Remake'ten alınan karakterler ve görsellikle şenlenecek izlediğimiz videolara göre.

Bu nefis gülün parmağınızı acıtacak dikeniyse Ever Crisis'in iOS ve Android cihazlar için çıkacak mobil bir oyun olması. Tamam biliyorum, mobil denince hepimiz bir durup Vietnam flashback'i yaşar gibi BlizzCon'daki o "Telefonunuz yok muuu?" anını düşünüyoruz ister istemez ama mobil demek her zaman kötü olacak demek değil ya... İşin iyi yanı Square bütün bölümlerin ücretsiz olarak oynanabileceğini garanti ediyor. Eee, peki bu adamlar nasıl para kazanacak derseniz arada bir normal akışta alamayacağınız bir karakter skin'i ya da silahlar gibi ekstralar üzerinden bir ücretlendirme yapmayı planlıyorlarmış. Yani tutup da Kingdom Hearts 2 Aerith skin'i, ya da Keyblade gibi şeyler koyarlarsa onun için ekstra para ödemek durumunda kalacaksınız ama asıl olması gereken tecrübe tamamen bedava bir şekilde oynanabilir olacak. İddiaları bu yönde yani en azından. E hadi bakalım, böyle söyleyince kulağa o kadar da kötü gelmiyor. Square, yüzümüzü kara çıkarma n'olursun...





Wall Market bile Intergrade'de daha bir canlı, daha bir renkli gözüküyor!



Tifa formundan bir şey kaybetmemiş. Yine şiir gibi adam dövüyor.

Ücretsiz yükseltme

Eğer FFVII Remake'in dijital PS4 versiyonuna sahipseniz Intergrade'e ücretsiz sahip oluyorsunuz. Diskli versiyonuna sahipseniz de aynı şey geçerli ama tabii o durumda PS5'inizin de diskli versiyon olması lazım. Eğer oyunu PS Plus'ta bedava dağıtıldığında almışsanız ise size ücretsiz güncelleme yok.





Yeni ışıklandırma ve gölgelendirmeler eski sahnelere yeni bir ruh üflemiş adeta

Epic Store yolları taştan

Ben bu yazıyı yazdığım sırada Intergrade sürümünün altı aylığına PS5'e özel olması şeklinde bir anlaşma olduğu yönünde söylentiler vardı. Ancak görünen o ki perde arkasında PC sürümü için de hummalı çalışmalar devam ediyor, zira Epic Games sitesindeki yeni veri tabanı girdileri arasında FF VII Remake'in de adına rastlanmış.

Buradan yola çıkarak 2021'in sonu ya da 2022'nin başı gibi Intergrade'i Epic Store'a özel olarak görmemiz mümkün gibi. Nitekim Unreal Engine'le yapılan bir başka Square klasiği olan Kingdom Hearts oyunları da benzer şekilde Epic'e özel gelmişti; FF VII'nin de aynı yolu izleyeceğini tahmin etmek zor değil (Sanki bir anda binlerce Steam kullanıcısı çığlık atıp sonra da sessizliğe gömülmüş gibi geldi mi size de?).

dirmelerini komple değiştirmişler. Aradaki farkın ilk bakışta gün gibi fark edildiği sahneler de bu baştan yapılmış sahneler genelde. Bir de bütün bunların PS5'in artık damgası olmuş bir şekilde neredeyse hiç yükleme süresi olmadan şak diye açılıyor olması da bu tecrübeyi daha keyifli kılıyor.

Bana yunusla adam dövdürttüler!

Intergrade'in bir diğer yeni güzelliği de artık günümüz oyunlarının olmazsa olmazı olan fotoğraf modu. Yenilenmiş nefis görselliğin de etkisiyle kendinizi sıklıkla fotoğraf çekerken bulacaksınız zaten ister istemez. "Tifa ne güzel tekme attı", "Aerith ne tatlı güldü", "Barret ne biçim taradı", "Cloud dans etmem diyordu hani, şu hareketlere bak!" falan derken PS5'in Media klasörünü şişirme garantili. Zaten sayfanın dört bir yanını süsleyen görsellerden de fark etmişsinizdir muhtemelen. Bu açıdan tek şikâyetim fotoğraf modunun yeterince serbestlik vermemesi. Kamerayı demirlendiği noktadan çok fazla oynatmak mümkün değil ve resim üzerindeki hâkimiyetiniz de büyük ölçüde önceden belirlenmiş filtrelerle sınırlı. Kötü demeye dilim varmaz ama *Part 2*'ye azıcık daha geliştirirlerse tadından yenmez gerçekten.

Eskinin yenisinin yenisi

Bunun dışında *Intergrade* bildiğiniz *Final Fantasy VII Remake* işte. Ben zaten büyük bir *FF VII* hayranı olduğumdan müthiş keyif alarak platinlememişim gibi oturup *Intergrade*'i bir daha baştan sona Hard'da oynadım; pişman da değilim. Ne de olsa iyi bir yeniden yapımın en güzel göstergesi aradan geçen onca zamana (dile kolay, 24 yıl!) rağmen oynanışıyla, konusuyla, karakterleriyle ve işlenişiyle hâlâ modern hissettirebilmesi olsa gerek. *Final Fantasy VII Remake* bu saydıklarımın tamamını muhteşem bir şekilde yapmakla kalmıyor, aynı zamanda orijinal oyundan bildiğimizi sandığımız kısımlara çeşitli sürprizler serpiştirerek yeni bir hava katmayı da başarıyor eski tarife. Bu da onu yeniden yapımlar söz konusu olduğunda ders olarak okutulacak ilk oyunlardan biri yapıyor. *Intergrade*'se o pastanın üzerindeki çilek olarak son dokunuşu yapıyor.

+

- Geliştirilmiş ve çok daha iyi hâle gelmiş görsellik
- Oynanışı daha keyifli hâle getiren gelişmeler
- Grafik ve Performans modları

–

- Çok nadir de olsa düşük çözünürlüklü kaplamalara hâlâ rastlamak mümkün
- DualSense'in özelliklerinden hiç yararlanılmamış
- Fotoğraf modu biraz daha detaylı olabilirmiş

9+

Son Karar

Final Fantasy VII'yi ucundan köşesinden seven herkesin oynaması gereken bir başyapıt. Yeniden yapım nasıl olur konusunda ders olarak okutulsa yeridir.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square Enix Business Division 1 | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 699 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.fandom.com



Shinra'nın yeraltı laboratuvarları da deş deş bitmiyor. Her seferinde yeni bir deney, yeni bir manyak çıkıyor.





FINAL FANTASY VII REMAKE: EPISODE INTERMISSION

Ninja yıldızı atmaya çok alıştım, yanlışlıkla Buster Sword'u da fırlatmaya çalışıyorum, imdat!

CAN ARABACI

Gelelim PS5 sahiplerine özel yeni hikâyeyi içeren *Episode INTERmission*'a. Ana oyundan ayrı bir bölüm olarak başlatabildiğimiz bu senaryo, ana hikâyede ekibin Reaktör 5'i patlattığı ve Cloud'un aşağı düşüp kayıplara karıştığı araya tekabül ediyor. Cloud, Chapter 8 - Budding Bodyguard'da Aerith'le beraber Turk'lerden kaçarken, üzerinde Moogle kostümüyle Midgar'a gelen heyecanlı Materia avcısı Yuffie Kisaragi'yi oynuyoruz direkt. Shinra'ya kök söktürmek ve Materia çiğnemek için şehre gelen Yuffie, Materia'sı kalmadığı için doğrudan Shinra'ya kök söktürme işine kolları sıvıyor.

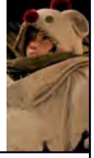
Hepsine hükmedecek tek bir Materia

Özellikle ilk bölüm büyük ölçüde ana oyunda da gezip aşındırdığınız bölgeleri içerdiğinden "Ee, bu mu yani?!" hissiyatına kapılabilirsiniz. Kapılmayın. Zira Yuffie'nin gerek Cloud'a kıyasla çok daha neşeli ve heyecanlı bir karakter olması gerekse de olayların işlenişi, size sunuluşuyla "yine aynı bölgeleri basıp geçmişler" hissiyatına kapılmıyorsunuz pek. Hatta tam aksine, oyun bunu avantajına kullanmayı çok iyi başarıyor. Mesela daha başlarda bir sahnede Reaktör 5'ten dönen Tifa ve Barret'ı şöyle bir uzaktan görüyorsunuz ancak yanınızdakiler "Bunlar da işte bizden kopup kendi başlarına takılan ve reaktör falan patlatan diğer ekip" dediğinde ana hikâyede iması yapılan bazı taşlar bir anda yerine oturmuş ve anlamlandırılmış oluyor.



Yıldızınızı atmaya tez elden alışın. Hareketlerinizin ve gücünüzün çoğu ninja yıldızınızı attıktan sonra ortaya çıkıyor.

İkinci bölümse ilkine kıyasla daha bol aksiyonlu ve hızlı ilerliyor. Burada da Shinra'nın yeraltındaki gizli laboratuvarlarını arşınlayıp Yuffie'nin peşinde olduğu "en güçlü Materia"yı bulmaya çalışıyoruz. Bu sırada ana oyundan tanıdığımız (ve *INTERmission*'ın tanıtım videolarında da bolca gösterilen) Scarlet'la ufak bir çatışmamız oluyor. Sonuç olarak hikâyeye hâkim arkadaşların tahmin edeceği malum bir sahneyle birlikte Yuffie özel bölümümüzün sonuna geliyoruz. Çok aşırı uzun bir bölüm olmamasına rağmen tatmin edici derecede dolu buldum. Yan görevlere (Fort Condor, Happy Turtle afişleri vs.) dalarsanız aşağı yukarı 7-8 saatlik bir zamanınızı alacaktır *INTERmission*.



Haiku gibi adam dövmek

Ancak tabii bu kadar süre boyunca sizi başına çakılı tutmak için sağlam bir oynanışa da ihtiyaç var. *Part 2*'deki karakterlerin ne kadar farklı ve ilginç olacağına dair bir nevi minik bir demo olan Yuffie'yle oynaması ne kadar keyifli? *Remake*'te Tifa için sürekli "şiir gibi adam dövüyor" diyen ben hayret ederek gördüm ki Yuffie daha da çevik ve seri bir şekilde haiku gibi adam dövüyor! Üzerine yıldız fırlatma ve rakibin zayıflıklarını sömürme mekaniğine bir alıştınız mı ana oyuna döndüğünüzde de kullanmaya çalışıyorsunuz ama tabii Cloud her ne kadar koca Buster Sword'ü tek elle kaldırıp indirmeye alışmış olsa da fırlatıp sonra kılıca ışınlanma yeteneğinden yoksun ne yazık ki. Özetle diyorum ki, Yuffie o kadar eğlenceli ve iyi bir şekilde entegre edilmiş ki, *Intergrade*'e döndüğümde yokluğunu çektim gerçekten. *Part 2*'deki diğer karakterleri bu kadar farklı ve eğlenceli bir şekilde yansıtırlarsa yaşadık!

Ha, ama Yuffie'yi bu noktada özel kılan bir detaya daha değinmek istiyorum ki, o da Sonon. Sonon direkt kontrol edemediğimiz ancak Yuffie'ye yolculuğunda eşlik eden bir başka Wutai'lı ninja. Yetenekleri daha çok tanklamaya elverişli ancak arada Yuffie'yle "sinerjisini" aktif hâle getirdiğinizde düşmanın canına okuyacak koreografik takım saldırıları yapıyorlar (L2'ye basmanız yetiyor açıp kapamak için). Bu da Yuffie'nin oynanışına ekstra bir katman atıp üçüncü bir parti üyesinin eksikliğini çekmenin önüne geçiyor.

Intergrade ve *INTERmission*, birlikte *Final Fantasy VII Remake*'i çok güzel günlerin beklediğinin kanlı canlı bir kanıtı adeta. *Intergrade* incelemesinde de dediğim gibi zaten klasik olan bir oyunu daha da iyi hâle getirmek, üzerine bir de böyle bir ekstra hikâyeyle bile beklentilerin üzerine koyabilmek kolay değil. Bilhassa da Yuffie'nin hikâyesinin sonundaki bazı sürpriz sahneler adeta ağzınıza koca bir parmak bal çalıp *Part 2*'de göreceklerimiz için kapıyı çok azıcık aralıyor. Eh, benim bütün bu süreçle ilgili tek sorunum *Part 2* için daha ne kadar beklememiz gerektiğini bilmiyor oluşum. Ama en azından beklediğimize değeceğine dair bir şüphem yok.



Tarkan, peşine düşen Shinra'dan saklanmak için saçını sarıya boyamış. İlk Single'ı "İşte Moogle Moogle geldim" bütün müzik marketlerde!



Materia avcısı Yuffie, orijinal oyundan hatırladığınız eğlenceli ve tez canlı havasını koruyor.



Wanna play some Fort Condor?

Orijinal oyundan hatırlayabileceğiniz bir mini oyun olan Fort Condor burada biraz imaj değişikliği geçirerek "kutu oyunu" formatına bürünmüş. Midgar'ın dört bir yanında hayli popüler olduğu söylenen bu oyunu oynayan çokça tanıdık karakterle yolunuz kesişecek yolculuğunuz sırasında (Cloud'un belalısı Roche bile dâhil bunlara).

Mantığı önceki Fort Condor'la büyük ölçüde aynı ama biraz daha modernize edilmiş ve daha keyifli olmuş; ben bu hâlini daha çok sevdim. Temelde ATB barlarınızın elverdiği ölçüde rakibin kulelerini yok etmek için birim basıp bir nevi "Tower Defense" yapıyorsunuz. Farklı oyun tahtaları ve bu tahtaların değişik özellikler sunması derken hızla bağımlılık yapıcı bir mini oyuna evriliyor. Özellikle Hard'da Grandmaster'ı yenmek ciddi uğraş istiyor yalnız; iyice uzmanlaşmadan kalkışmayın derim.

Deepground da ne? Nero ve Weiss nereden çıktı?

Crisis Core ve Dirge of Cerberus için birazcık spoiler vereceğim.

Öncelikle Deepground'la başlayalım. Shinra'nın çok gizli bir askeri uzantısı olan Deepground askerleri INTERmission'ın ikinci kısmında karşımıza çıkıyor. Bir de bu çok gizli askerlerin iyice elit olan ve Genesis'in genleriyle güçlendirilmiş varyasyonları var ki, onlara da Tsviet diyoruz. **Nero the Sable** ve **Weiss the Immaculate** işte bu kategoriye giriyorlar. Orijinal FF VII'nin, hatta Advent Children'ın bile sonrasında geçen Dirge of Cerberus oyunundan tanıdığımız arkadaşlar kendileri. DoC'un çok da sevilen bir proje olmaması FFVII resmi hikâyesine dâhil edilip edilmeyecekleri konusunda kafada tonla soru işareti yaratıyordu; en azından bu konudaki cevabımızı almış olduk.

"Genesis nedir ki?" diyen arkadaşlar içinse FF VII'nin de öncesine, 2008 yılında çıkan Crisis Core'a uzanmak gerekiyor. **Genesis Rhapsodos**, Sephiroth gibi Birinci Sınıf bir SOLDIER. Hâliyle üzerinde Jenova Projesi'yle ilgili deneyler yapılmış amma velakin kendisine verilen genler yüzünden genetik bozunuma uğradığından çok stabil bir arkadaşımız değil ve bu yüzden bu duruma bir çözüm bulmak için isyan başlatıyor.

Genesis'in de FFVII Remake içerisine nasıl dâhil edileceği şu anda gizemini koruyan bir durum. Zira Dirge of Cerberus'un gizli sonu ve Crisis Core'da görmüş olmamıza, hikâyede de nispeten çok mühim bir rol oynamasına rağmen kendisini uzun süredir göremedik. Bazı hayranlar bunun sebebinin Genesis'e Japonca sesini ve hatta görünüşünü veren Japon şarkıcı Gackt'ın Square'le arasının açıldığını ve bu yüzden Genesis'in kullanılmasının önünü kestiğini iddia etse de bu konuda resmi veya tutarlı bir kaynak yok. Ever Crisis'in Crisis Core'un yeniden anlatımını da içereceği düşünülürse yakında bu konudaki cevabımızı da alacağız gibi duruyor ama.

9+



Son Karar

Part 2 için umudumuzu daha da yeşerten nefis bir yan hikâye! Bitirdikten sonra devamı için sabırsızlanacaksınız.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square Enix Business Division 1 | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 144 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.fandom.com

WE ARE FOOTBALL

İyi de futbol bu değil!

ARES AYBAR

Tek başına bir türe hükmeden büyük ve köklü bir seriye karşı oyun çıkarmak büyük cesaret işi. Oynarken ister istemez karşılaştırma yapacak büyük çoğunluğu memnun etmek kolay değil. Gerçi menajerlik oyunu *We Are Football* da tanıtımlarında simülasyon kelimesinden kaçınarak strateji ve zaman yönetimi gibi farklı konularla haşır neşir olacağımızı en başında belirtiyor. *FM*'yle kıyaslanmaktan kaçınmak için ellerinden geleni yapmışlar ama yapacak bir şey yok.

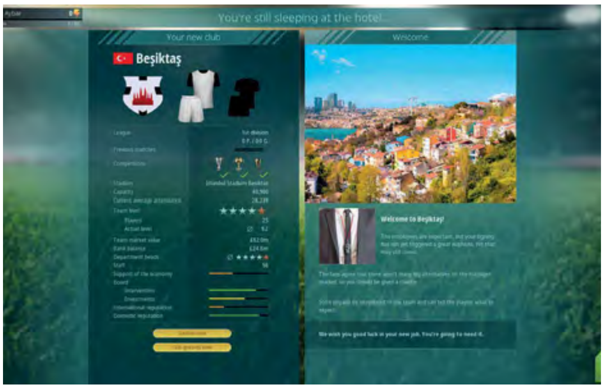
Tanımadık isimler

İlk imzayı attıktan sonra hemen takımımı incelemeye koyuluyorum. Dakika 1 gol 1: Futbolcuların ismi gerçek değil. Kısa süreli bir şok geçiriyorum. Neyse, telif almak pahalı, olur o kadar diyor ve rastgele oluşturulmuş oyuncular acaba gerçeklerinin benzerleri mi diye birkaç kişiye tıklıyorum. Amacım özelliklerine bakarak kim olduklarını anlamaya çalışmak. Oraya çift tıklıyorum, buraya sağ tık yapıyorum, belki burada tatlı bir piksel vardır da oradan mı ulaşırım diye ekranı tarıyorum, ancak elde var sıfır. Menajerlik oyununa asıl pozisyonundaki performansı, enerji, dayanıklılık ve form olmak üzere dört adet rakamlarla belirtilen özellik koymuşlar. Gerçek menajerlere çok bile! Neyse ki benim gibi oyuncu gözlemi üst seviyede olmayan menajerleri düşünmüşler ki top kapma, önsezi ya da gol atma içgüdüsü gibi çeşitli özellikleri küçük bir simgeyle beraber futbolculara serpiştirmişler.

Detaylara takılı kalma!

Taktik ekranıyla haşır neşir olmayı, her mevki için ince ayar çekmeyi sevdiğim için teselliyi orada arayayım diyorum, sürpriz! Takım dizilişine karar verip bize sunulan sınırlı sayıda seçenek arasından oyun felsefemizi seçip pres, kontra atak ve uzaktan şut gibi en temel ayarları yaptıktan sonra işimiz bitiyor. Sanıyorum ki oyunu daha geniş kitlelere sevdirmek için Anadolu takımı teknik direktörlerinin de anlayabileceği derinlikte detaylarla sınırlandırmışlar.

Reklam anlaşmaları için pazarlık yapmak, satışa sunulacak sezonluk bilet sayısını belirlemek gibi her menajerin rüyalarını süsleyen kararları verdikten sonra belki de oyun içindeki tek güzel bulduğum ekranla karşılaşıyorum: Hafta planı. Normal bir insanın bütün dünya liglerini gözden geçirmek, taktik ve teknik ayarlamaları yaptıktan sonra mevcut futbolcu ve oyuncu sözleşmelerini imzalamak, üstüne bir de antrenman planlarını hazırlamak gibi haftalar sürecek işleri daha işe başladığı ilk gün yapmasını engellemek mantıklı.



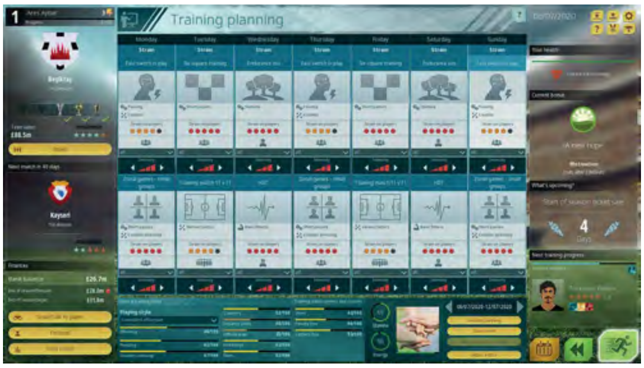
Güncel kadro takviyesi

Nasıl bir yarım saat daha dayanabilirim sorusuna karşılık bulduğum lisanslı futbolcular yamasını deneyerek en azından bildiğiniz futbolcular eşliğinde birkaç tuşa daha tıklamayı isteyebilirsiniz. fm-zocker.net adresinde bulunan beta yaması oyunun güncel versiyonunda da çalışıyor. Böylelikle Atiba Hutchinson'ın olmayan özelliklerine bakabilirsiniz!

Her güne sınırlı aksiyon koyabilmek gerçekçi olmuş. Gerçekçilik demişken ,oyun içindeki enerji puanlarını harcayarak oyuncu özelliklerini arttırmak mümkün. Oyuncuların özellik sayısını ikiye belki de üçe çıkarmayı kim istemez ki? Bahsettikleri "strateji" sanırım bu.

En süper konuyu da sona saklamak istedim. Canlı maçlardan skor bildiren sitelerin ya da uygulamaların sahip olduğu görüntülü anlatım gibi bir top hareketi ve olayın nasıl gerçekleştiğini anlatan bir yazıyla takip ediyoruz maçları. Üstelik o an topa sahip olan futbolcunun fotoğrafını da ekranda görüyoruz. İşte bu kadarını ben de beklemiyordum. Bir ara dalmışım, canlı bahis sekmesini bulmaya çalışırken fark ettim ki maç bitmiş.





Tatlı grafikler sayesinde ideal mobil oyun esintileri taşıyor.

+

- Grafiklerini çok beğendim
- 5 yaşındaki yeğenime bile uygun!?

−

- Azıcık detay, oyalanacak bir şeyler olmalıymış
- Sunduğu özelliklere göre çok pahalı

5



Son Karar

Top gördüğünde bomba sanan kişiler tarafından tasarlandığını tahmin ediyorum.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Winning Streak Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic
DİJİTAL İNDİRME: 250 TL (Steam, Epic) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-165-waf





Şu tiplere bak ya... Gerçekte de olsalar da tekmeleyip kırsam keşke...

DC SUPER HERO GIRLS: TEEN POWER

Bazen sadece Metropolis'i kurtarmak istersiniz

GÜLHİS CANPOLAT

Ya da bazen sadece çocuk oyunu oynamak istersiniz. Ben de acayip çetrefilli oyunların zor bölümlerini geçince her gamer kadar fiyakalı hissediyorum kendimi tabii ama insanın canı bazen basit bir şeylerle elini oyalamak istiyor. Ya da hiç değilse benim canım istiyor böyle şeyler, bilemiyorum.

Minnoş, çizgi filmimsi bir Batgirl olayım; Supergirl olayım; koca robot döveyim... Ne bileyim, ekranda POW! KAPOW!! falan yazsın, böyle bir şeyler arıyordum *DC Super Hero Girls: Teen Power*'da. E buldum da.

Hadi iki koli arası bir kombo atayım

Geçtiğimiz ay benim için o kadar yoğun, o kadar korkunç bir aydı ki hayatımda ilk defa bir yerden başka bir yere giderken Switch kullandım. Düşünün yani o kadar kötü (ev taşımak bu kadar zor olmamalı...). Yoksa dışarıda işim ne? Bu sıcakta hem de! Klimayı açar altında yayıla yayıla oynarım Allah Allah.

Ama *Teen Power*'ı öğrenmesi de oynaması da gayet kolay olduğu için "ay vakit bulamadım, öğrenemedim" falan pek bir sorun değil. Ana kahraman karakterlerimiz Batgirl, Supergirl ve Wonder Woman ama dahası da ekleniyor tabii ki oynadıkça. Harley Quinn'dir, Catwoman'dır, Poison Ivy'dir... Kötülerimizde de hiç eksik yok, ki ilerleyen bölümlerde onlar da oynanabilir oluyor.

Oyunun hikâyesi boyunca görev yapıp, yıldız kazanıp, o yıldızlarla yeni yetenekler açıyoruz. Kızlarımızı giydiriyoruz. Kombolarımız var. Biraz da platform. Elimizin altındaki ilk tuşa basarak falan rahat rahat oynayabiliyoruz.

Elbette *DC Super Hero Girls: Teen Power* çocuklar için yapılmış, yani çok zor bir şey beklemeyin. Ama ben bırakın önceki gün ne yediğimi unutmayı, gözümdeki gözlüğü arayıp bulamıyorum diye paniğe düştüğüm bir ay geçirdiğim için pek de zor olmaması keyif aldığım yanlarından biri oldu. Bodoslama savaştım öyle.

Kolay dediysek de... Metropolis'i kurtarıyoruz burada!

Ama sonuçta Switch oyunu, alan o kadar para verecek. Çocuklar için dediysek de cilalanmış mobil oyun yutturmaya çalışmasınlar insana.

Ama gerçekten öyle değil *Teen Power*. İşte efendim birtakım robotlar var, şehre saldırıyorlar. Lex Luthor diyor ki hack'lendik (he canım, tabii). Bir yandan kafayı yemiş oyuncaklar saldırıyor, bu oyuncakların olayı ne? Bunları yaparken kız çocuğu oyunu oynadığınızı unutmamanız lazım, oyun içinde bir sosyal medya var, belirli sosyallik seviyelerini tutturmanız gerek (bu olmasa da olurmuş). Yan görevlerin birçoğu sit-com bölümleri gibi. Bir çocuğun ayısını bulma, bir kızın beğendiği adamın fotoğrafını çekmeye çalışma...

Başka türlü mini oyunlar falan, hep ana hikâyenin açık dünyamsı haline yedirilmiş. Ama açık dünya dediysem de öyle sağda solda boş boş koşturmalı bir şey yok.

Anlayacağınız, *Teen Power* oyun mekanikleri olarak kolay ama sıradan değil. Eğer böyle, "Oyun dedin mi kan çıkacak! Adam vuracam!" diye takıntılarınız yoksa hangi yaştan olursanız olun eğlenebiliyorsunuz. Yetişkin birine önerir miyim bu oyunu? Eh, çizgi film seviyorsanız neden olmasın?

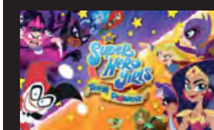
+

- Öğrenmek çok kolay, hemen iki arada bir derede oynanabiliyor
- Bol aktivite var, düz adam döv geç değil
- Hikâyesini çocuk oyunu diye yalap şalap yapmamışlar

−

- Bazı görevlerin "sosyal medya sayacı" ile açılması... Neden?!
- Dövüş sekansları o kadar da çeşitli değil

7



Son Karar

Dur iki robot daha kaldı bantlarım o kolileri. İki robot ya, hemen iki dakikada...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Toybox | **DAĞITIM:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 60 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 10+ | **DAHASI İÇİN:** dcsuperherogirls.fandom.com

PS5

EREN ERYÜREKLİ

Bu bir rüyaysa beni sakın uyandırma!

RATCHET & CLANK Ayrı Dünyalar



Dostlar nihayet geçen ayın başlarında biraz tuzlu da olsa bir PS5'im oldu ve aman Allah'ım! Çağ atladım resmen, her şey akıcı, her şey harika. Eski neslin oyunları güldür güldür çalışırken bir yandan da kütür kütür taze oyunlarımız olgunlaşıp kucağımıza düşüyor ufaktan. Sony'e ne derseniz deyin adamlar çalışıyor ve son ürünleri *Ratchet & Clank: Ayrı Dünyalar* cidden yeni neslin neye benzeyeceğini tam olarak özetleyen oyunlardan olmuş. Görsel olarak akıl alan, sesleriyle saran ve ellerimize yaydığı binlerce özel titreşimle o dünyaya iyice sokan oyunların ayak sesleri bunlar, hem de gümbür gümbür geliyorlar!

Hep Clank'le olmaz ama değil mi Ratchet?

Mevzumuza dönersek Insomniac'ın en uzun soluklu serisi *Ratchet and Clank* ve PS2 zamanlarından beri seviyesini pek de düşürmeden hatta son oyunlarıyla çıtayı da yükselterek devam etmiş, günümüze gelmiş, hoş gelmiş. Ben zamanında bir PS2 oyununu oynamış ve eğlenmiştim. Seri de zaten daha genç arkadaşları hedeflediğinden öyle çok aman aman bir lore'u olduğu söylenemez. Ratchet türünün son örneği bir Lombaks ve hasbelkader tanıştığı Clank'le her oyunda evreni kurtarırlar ve yeniden kahraman olurlar. Oyunun esas cazibesi karakterler arası esprili diyaloglar, tertemiz aksiyon dolu bir oynanış ve tek başına bir orduya yetecek kadar silahı kullanmanın zevkindedir.

Ayrı Dünyalar'sa yine bir gün Clank'le evreni kurtarmış olan Ratchet'ın eski dostlar ve binlerce izleyiciyle çevrili bir ortamda kutlanmasıyla başlıyor (aslında daha öncesinde başlıyor ama orası size sürpriz olsun). Bu muazzam kutlama-





lar esnasında Sony ve Imsoniac iki şeyi bize çok net anlatıyorlar. Diyorlar ki "eski nesil bitti, artık 30 fps 1080p devrini kapattık". Akabinde de ekliyorlar; "şimdi yeni nesildesin, bak bak her yer ne kadar kalabalık ne kadar canlı, ortamda milyonlarca poligon var ve senin fps 60'ta sabit, ha istersen daha güzeli Ray Tracing modu da var ama onda 30 fps alabildik, istediğini seç". Tabii siz birazcık Ray Trace moduna bakıp "ameeeen" deyip köklüyorsunuz 60 fps modunu, oyun da akıyor bundan sonra zaten. Hem de ne akmak.

Bu bahsettiğim kutlamaları sabote edip boyutlar arası kapılar açabilen bir silahı çalan Dr. Nefarious'un ortalığı karıştırmasından sonra soluksuz şekilde Ratchet ve Clank'in macerasına dalıyoruz. Devasa yaratıkların boyut kapılarından şehrin üstüne yağması mı dersiniz, deli doktorun ardından koşturan Ratchet'ın Tom Cruise'a parmak ısırtan kovalamaca sahnesi mi dersiniz, ne derseniz deyin, hangi yöne bakarsanız bakın mükemmeliyet göreceksiniz ve oyun sanatının görsel olarak geldiği noktaya ağzınız açık bakıp kalacaksınız muhtemelen.

Tüm bu boyut atlama karmaşasından sonra oyunda yönettiğimiz alternatif boyuttaki diğer Lombaks olan Rivet'le tanışıyoruz. Bu başına buyruk asi kızımız kendi boyutundaki Nefarious'un imparator olduğu bilgisini yine tesadüfen yanına aldığı Clank'e iletince Lombaks'larımızın kaderleri birleşiyor ve bir Ratchet'la bir Rivet'le oynayarak bu sefer tüm boyutları kurtarmaya çalışıyoruz. Yani arkadaşlar ben misal 2016 *Ratchet and Clank*'i de ayıla bayıla oynadım ama *Ayrı Dünyalar* resmen bitsin istemedim, artık en zorda dibini kazıyana kadar oynadım ama yetmedi desem halimden anlarsınız sanırım. De işte bu yazıyı da yazmak lazım sonra Ömer bizi döver, o sebepten başından kalkabildim ancak. O denli zevkli ve asla sıkmayan bir oyun var elimizde.

"Ya işte Clank, o oğlan da beni öyle terk etti, ben de ismini koluma dövme yaptırdığım için kolumu kestim".





Yahu Ratchet bir uslanmadın hep kaydırak, hep kaydırak.



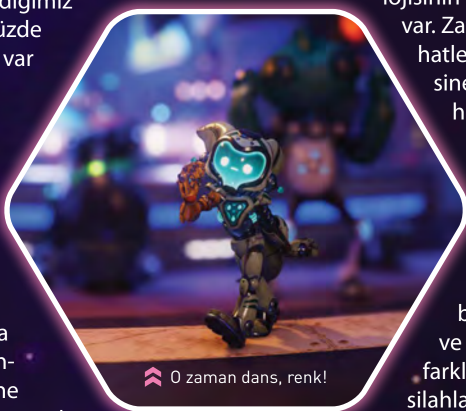
Benim boyutum senin boyutunu döver

Oyunun görselliğini tam övmemişim gibi hissediyorum o yüzden biraz daha öveceğim müsaadenizle. Ortamlar zaten şıkır şıkır ayrıntı delisi, hatta direkt olarak bir animasyon filminin içinde hissettirir cinsten olmuşlar. Yerlerdeki çimenler, ufak su gölcükleri, paramparça olmuş bir uydunun üstünde yürürken uzayın ürkütücü derinliği ve her düşmanın en ufak detayına kadar üst kalite bir işçilik var. Hani diyebilirim ki bunu VR'da oynasam gerçek dünyaya burun kıvırır oradan çıkmak istemezdim, konsolun daha birinci yılı dolmamışken ulaşılan bu kalite gelecek için yürek hoplatıyor doğrusu. Hele hele daha Unreal 5 motorlu yapımları da görmediğimiz düşünülürse önümüzde inanılmaz zamanlar var demektir.

Efendim oynanışımız eski *Ratchet and Clank*'lerde olduğu gibi sağda soldaki gizleri toplarken platformları aşmak ama en çok da dalga dalga gelen düşmanlarla çatışmak üzerine kurulu. Hikâye takip etmek isteyenler orta ve kolaydan başlayabilirler rahatlıkla, biraz mücadele arayanlaraysa en zoru öneriyorum, hani hakikaten bazı çatışmalarda öldüm bu zorlukta ve terleten bir mücadele söz konusuydu ki bu da esas hedef kitlesi daha genç insanlar (çocuk demeyi yediremedi) olan bir oyun için yeterli bir düzey. Serinin alametifarikası olan bol silah çeşidi olması haliyse yerli yerinde, bazı silahlar önceki oyunlardan gelirken bazıları da yepisyeni ve DualSense'in eşsiz tetik hissiyatıyla düşmanları mermi manyağı yapmak hiç ama hiç sıkmıyor.

Zaten oyunun temposu (yani akış içerisindeki yükselip alçalmaları, merakı ayakta tutuşu) asla yorup üzmüyor oyuncuyu. Misal bir dünyayı keşfederken zaten öyküde gereken yerlere de gitmiş, vurulması gereken her şeyi vurmuş oluyorum ve ben daha o dünyadan sıkılmadan oyun bana yenilerini açıyor hep bonkörce.

Dünya açmak demişken oyuna ismini veren rift delikleri farklı farklı şekillerde kullanılmış. Boyutların birbirine girdiği ortamlarda bazı riftler sizi kısa mesafelerde yolculuk ettirirken bazıları da gizli ufak bölümlere açılıyor ve bunlara geçiş ANINDA oluyor. Bunda tabii ki PS5'in SSD teknolojisinin gelişmiş olmasının payı var. Zaten ne gezegen seyahatlerinde ne de oyun içi sinematiklere geçişlerde herhangi bir bekleme ya da yükleme olmuyor. Ben bu kadar akıcı bir oyun deneyimi görmedim diyebileceğim kadar pürüzsüz şekilde olup bitiyor her şey. Ratchet ve Rivet (birbirlerinden farkları yok oynanış olarak) silahları ne kadar çok kullanırsa o derece seviye atlıyor ve çevreden gelen kristaller sayesinde silahlarımızı geliştirip güçleniyoruz. Bu sistem eski oyunlarda da böyleydi ama bu sefer silah güçlendiğinde yavaş çekime girilmesi ve en yüksek seviyede adının ve tipinin değişmesi gerçekten nefis bir özellik ve oyuncuya güçlendiğini cidden hissettiriyor. Platform kısmındaysa yeni roket botlarımı ve dodge'la rush arası sıyrılma hareketimi kullanmalara doyamadım. Tekrar edeyim ben bu oyunu oynamaya kesinlikle doyamadım.



O zaman dans, renk!

Dev fasikül tam macera

İstediğiniz zaman istediğiniz gezegene gidebilmek oyunun akışını biraz yavaşlatıp sağda solda toplanabilir eşyalar bulmak, yan görevleri yapmak ve mekânları doya doya gezebilmek için nefes alanı açıyor. Ama şu da var ki 2016 *Ratchet and Clank*'de bazı gizleri bulmak beni bir hayli zorlamıştı, buradaysa hepsini elimle koymuş kadar rahat buldum. Yani ya ben alıştım ya grafikler ve yeni harita sistemi daha oyuncu dostu olduğu için rahat buldum bilmiyorum ama özellikle Ratchet'la gittiğimiz daha açık dünya özelliği taşıyan gezegendeki gizler oyunda en çok zevk alarak topladıklarım oldu. Bir önceki oyunda çok sevip bolca kullandığım keskin nişancı tüfeğinin de gücünün düşürülüp çıkışının epey ileriye atılmış olmasıysa beni üzen bir başka nokta oyundaki. Ha bunları eksi olarak yazmalı mıyım? Bence hayır çünkü tamamen tasarımla alakalı konular ve benim oynayış zevkime de pek bir zarar vermediler.

Zarar vermek demişken düşmanların çeşitliliği yeterli seviyede ama boss kapışmaları biraz fazla tekrara bağlamış ve arena görevlerinde de aynı boss'ların gelmesi pek beni açmadı ama olsun. Bu durumu telafi eden dinamik hasar verme özellikleriyse harika olmuş. Düşmanları parça pinçik etmek, kafalarını gözlerini kırmak inanılmaz eğlenceli ve her silahın kendine has etkileri, animasyonları derken görsel bir cümbüşe dönüşüyor çatışma anları. Daha da iyisi ekran ne kadar kalabalıklaşırsa kalabalıklaşsın o kaosta kaybolmuyor, aksiyonu sürekli keskin biçimde yönetiyorsunuz.

Ben 3D ses özelliği olan bir kulaklıkla oynarken özellikle arkamdan gelen rakipleri çok net bir şekilde tespit edip doğru zamanlarda kaçınabildim darbelerden, oyun o çevreleme hissini de muazzam yaşatıyor yani ve her kurşun, her lazer, her düşman roketinin sesi o curcunanın ortasında duyulabiliyor. Hani hayatımda hiçbir oyunun seslerini bu kadar uzun uzadıya övmemiştim ama Sony'nin yeni gözbebeği konsolunu tanıtırken 3D ses konusuna bu kadar eğilmesi boşa değilmiş kesinlikle. Dediğim gibi buradan sonraki sınır uzay resmen, adamlar çağ atlatmış video oyunlarına.



Ayrılsak da beraberiz

Tüm her şeyi sömürmeli hatta New Game+'a da biraz girmeli oynayışım 23 saat sürmüş, üzüldüm. Keşke arena bölümleri daha uzun olsaydı dedim çünkü böyle zevkli savaşlara sahip bir yapıma insan cidden doyamıyor. Yeni karakterimiz Rivet de çok tatlı böyle derbeder bir kızımız, Ratchet'la everecegiz inşallah bir gün, Clank'se yine aynı Clank. Ha ama eski oyunlarda olup da giderek azalan ikili arasındaki çekişmeler bu oyunda pek yok, hatta Ratchet'a olgun mu deseeeem, ununu elemiş eleğini asmış mı deseeeem öyle bir hava ve genel şaşırmazlık hali var. Ona kıyasla Rivet daha dinamik ve oyuncunun bağ kurması kolay bir karakter olmuş. Yeni dostumuz Glitch ve Clank'li bulmaca görevleriyse aralarda biraz tansiyonu düşürmeleri açısından yerli yerinde kullanılmışlar diyebilirim.

İşin özü şu ki dostlar oyun muhteşem olmuş, önceki oyunları oynamadıysanız bile buradan girdiğinizde pek bir kaybınız olmuyor. Atmosfer, müzikler, oynanış, kontroller, bin bir çeşit silah, sesler, karakterler, her şey olması gerektiği gibi ve sizi cidden o karakteri yönettiğiniz illüzyonunun tam orta yerine bırakıp geri getirmiyor oyunu bitiresiye kadar. Yani daha da övemem herhalde, hadi ben kaçtım New Game+ oynamaya.



Festival dediğin böyle olur.

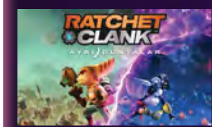
+

- Bir animasyon filmin içinde gibi hissettiren muazzam görseller
- Ses ve müzikler de eksik kalmamış hiç
- Aksiyonun dibine vuran oynanış
- Bol zırh ve silah seçenekleri eğlenceyi köklemiş
- E dünyalar da bi' zahmet harika olsunlar
- Rivet seriye gereken taze kanı aşılamış
- Platform ve bulmaca kısımları da gayet keyifli
- DualSense, SSD ve 3D Ses şov yapıyor
- Yaratıcı ve ihtişamlı sinematik aksiyon kısımları
- Oyun Türkçe altyazıya da sahip

−

- Boss savaşları biraz tekrar ediyor
- Ratchet emekli gibi davranıyor :D
- Ufak tefek grafiksel hatalar
- Gizli nesneleri bulmak biraz fazla kolaylaşmış

9+



Son Karar

Cennete düşmüş gibi hissettiren mekânları, doyumsuz aksiyonu ve harika hikâye anlarıyla yeni neslin ilk büyük yıldızı olmayı İngiliz anahtarının hakkıyla kazanıyor.

TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** Insomniac | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 619 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 10+ | **DAHASI İÇİN:** ratchetandclank.fandom.com

Dile kolay neredeyse 20 yıldır bir Lombak ve robot dostunun peşinden o gezegen senin bu gezegen benim koşturup duruyoruz. Ana seride olan biteni kısaca anlatmaya çalıştım, esas konuyla alakasız yan oyunlarıysa listeye almadım, yoksa bu sayfalar yetmezdi kesin.

RATCHET & CLANK ÖYKÜSÜNDE

şimdiye kadar neler oldu?

Ratchet & Clank (2002) (2016)

Gözü pek ikilimizle ilk kez karşılaştığımız oyun Galaktik Banker Bilo diyebileceğim Drek'in kendi ırkı Blarg için yeni bir gezegen yaratma sevdası yüzünden civar gezegenleri yok edip onlardan parça toplamaya çalışmasını konu alıyor. Kaderin cilvesiyle bir araya gelen ve ilk başlarda pek anlaşamayan ikilimizse onun planlarını alt ediyordu. 2016'daki yeniden yapımdaysa Dr. Nefarious işin içine dâhil olup olayların çapını büyütüyordu. Ayrıca o oyuna yancı bir de animasyon film piyasaya sürülmüştü.

Going Commando (2003)

Oyunun bugünkü haline gelmesinde en büyük pay kuşkusuz Going Commando'ya aitti ve konu olarak da Ratchet'ın gizemli bir patron tarafında komando eğitiminden geçirilip antik bir sırrın peşine düşmesini işliyordu. PS2 zamanlarında dahi oldukça iyi görünen seri daha ikinci oyundan çıtayı yükseltmeyi başarmıştı oynanış ve görsellik açısından.

Up Your Arsenal (2004)

İkilimizin de yaşadığı Solana Galaksisi tehdit altındadır ve onların ezeli düşmanı olacak olan Dr. Nefarious ilk kez bu oyunda gözükür. Amacıysa evrendeki tüm biyolojik yaşamı yok etmektir tabii ki. Elindeki tüm imkanları ve personeli seferber eden Galactic Corps yine ikilimizden yardım ister. Bu oyunda seri ilk kez yerelden 4'lü, online 8 kişilik multiplayer savaşları denemiş ve bu özellikler sevilmişti.

Ratchet: Deadlocked (2005)

Gariban ikilimiz medya patronu Gleeman tarafından kaçırılır ve Ratchet hem Clank hem de dostları Al'ın hayatı için bir dizi arenada savaşmaya zorlanır. Serinin platform ve bulmaca kısımlarını azaltıp savaşlara odaklanan yapım, öykü anlamında en zayıf halkalardan biri olarak anılır.

Tools of Destruction
(2007)

Ve geldik Ratchet and Clank lore'unun ana yemeği olan Future Saga'ya. İmparator Tachyon isimli densiz Cragmite tutup Ratchet'ın evrende kalan son Lombaks olduğunu iddia eder ve onun peşine düşer. Gezegenlere sığmayan macera esnasında ikilimiz pek çok dost ve düşman karakterle karşılaşır. Ayrıca silahları geliştirmek için kullanılan Raritanium kristalleriyle de ilk bu oyunda karşılaşırız. PlayStation 3'ün grafik gücünü de iyi kullanan oyun bir üçlemenin ilk halkasıdır.

Size Matters
(2007)

Kırk yılda bir kafa dinlemek için gittikleri tatil gezegeninde Luna isimli gizemli bir kızı takip ederek unutulmuş mucit bir ırk olan Technomites'ları keşfeden ikilimiz başlarını yine türlü türlü belaya sokarak sağı solu dar-maduman ederler. Seri bu oyunla özüne döner ve parçalı zırh sistemi oynanışta önem-li yer tutar.

Quest for Booty
(2008)

Bu sefer Zoni isimli tek-nolojik bir uygarlık tarafından tutsak edilmiş Clank olayların mer-kezindedir ve oyun boyunca Ratchet'ın onu kurtarma çabasına tanık oluruz. Bol bol korsanlarla başı derde giren Ratchet, Zoni'nin Clank'i Dr. Nefarious'a tamir et-tirmek gibi dâhiyane (!) fikrini öğrenir ve Clank için de zaman gitgide daralmak-tadır. Serinin en kısa oyunu olan Quest for Booty, BluRay olarak Amerika'da yayınlanmayan tek yapımdır.

A Crack in Time
(2009)

İkiye bölünmüş oynanış kısımlarında ilerleyen oyunumuzda Ratchet, Lom-baks'lara ne olduğunun izini sürerken Clank de Yüce Saat'i tamir etmeye çalı-şır. İşlere burnunu sokmazsa olmayacak Dr. Nefarious yine ortalığı karıştırırken Ratchet'ın yolculuğu onu zaman ve mekânın tuhaf köşelerine götüre-cek ve ailesinin izlerini sürmesi oldukça dramatik anlara vesile olacaktır.

Into the Nexus
(2013)

Birtakım suçluları hapis-hane gezegenine götürürken yaşanan arbedede suçlular kaçar ve Ratchet'la Clank'in yoldaşlarından ikisini uzayın sonsuzluğuna yollamak suretiyle öldürürler. Buradan sonrası ikilinin dostları için intikam arayışıyla gezegenler arası bir maceraya atılmalarıyla geçer. Oyun ilk yer yerçekimli platform bölüm-leri ve Clank için iki boyutlu bulmaca bölümlerini kullanmıştır ve Ayrı Dünyalar'ın hemen öncesinde geçer kronolojik ola-rak.



NINJA GAIDEN MASTER COLLECTION

Evini ninjalar basasıca Koei Tecmo

ESER GÜVEN

Bir yandan modern *Ninja Gaiden* serisinin nihayet PC'ye gelmesi haberini ilk duyduğumdan beri içim kıpır kıpır; diğer yandan modern *Ninja Gaiden* serisinin 'bu halde' PC'ye gelmesinden dolayı içim sinir sinir, Koei Tecmo'ya saydırıp duruyorum.

Ninja Gaiden resmen 17 senelik bir oyun. Şimdi kalkıp da geçmişi bu kadar eskiye dayanan, şimdiye kadar milyonlarca insanın zaten oynadığı oyunları sıfırdan detaylı biçimde inceleyerek vaktinizi çalmak gibi bir niyetim yok. Ama bu demek değildir ki yeni oyuncuları bilgisiz bırakacağız, yok öyle bir şey. 2004 tarihli Xbox oyunu *Ninja Gaiden*, 2007 yılında *Ninja Gaiden Sigma* ismiyle yenilenerek PS3 için yayınlanmıştı. Bunu yine PS3 için *Ninja Gaiden Sigma 2* ve PS3, X360 ve Wii U için *Ninja Gaiden 3: Razor's Edge* takip etti. Yani anlayacağınız konsol oyuncuları bu aksiyon dolu seriyle gününü gün ederken, PC oyuncuları uzaktan iç geçirdi sadece.

Ryu Hayabusa. Efsane adam. Usta bir ninja. *Ninja Gaiden* serisi demek Ryu demektir; önümüze geleni kılıçtan geçirdiğimiz, başlangıçta zayıf yetenekler ve silahlarla başlasak da gitgide bir ölüm makinesi haline geldiğimiz saf bir aksiyon, hack'n'slash serisidir modern *Ninja Gaiden*. "E ama Rachel? E hani Ayane, Momiji?" diyenleriniz oldu belki ama napayım, ben Ryu'cuyum.

Essence var dediler geldik, kıtır kıtır adam kestik

Bu seride düşmanları öldürdükçe Essence kazanırsınız; sarı olanlar para verir, kırmızı olanlar Ki, mavi olanlar sağlık artırır. Ama isterseniz bu Essence'leri toplamayabilirsiniz de, bunların yanında Ağır Saldırı kullandığınızda saldırınız güçlenir, Ultimate yapmış olursunuz. Ultimate'le düşman öldürünce daha da fazla Essence kazanırsınız. Zaten Ki mekaniği sonrasında *Nioh* serisine de ilham kaynağı olmuştur, Ki kullanarak Ninpo adı verilen Ninja büyülerini kullanırsınız. Yani yine *Nioh* örneği vereceğim, silahlı dövüşlerle büyüler kol koladır (her ne kadar büyüyü komboya ekleyemeseniz de) ve sizin ne zaman hangisini kullanacağınıza anlık karar vermenizi gerektirir.

Ninja Gaiden için sıklıkla 'brütal' denir, bunu söyleyenler de hiç haksız sayılmazlar. Benim diyen adamı bile isyan ettirecek kısımları vardır ama bu kadar sevilmesinin nedenlerinden biri de budur zaten. Aslında *Ninja Gaiden* için bilmeniz gereken şey bu kadar desem yalan olmaz, bu noktaya kadar zaten mekaniksel veya zorluk bilgisi olarak dikkatinizi çektiyse normal koşullar altında hastası olacağınız bir seri bu.

İlacımı getirin bana, çabuk, çabuuuuuuuk

Bir yandan size *Ninja Gaiden* anlatıyorum ama, bir yandan da PC versiyonunu gömmeye geçmek için sabırsızlanıyorum, yeminle parmaklarım kaşınıyor. Yok, daha fazla sabredemeyeceğim, kusura bakmayın. Çünkü belki de az önceki paragraflarla gaza geldiniz, cüzdanınızı Steam penceresine doğru fırlatmak üzeresiniz. DURUN! YAPMAYIN DAHA! 200 lira az para mı? Önce bir PC versiyonunda nelerle karşılaşacağınızı bilin de sonra arkamdan atıp tutmayın.

PC versiyonunda neyle karşılaşacaksınız biliyor musunuz? Koskoca bir hiçbir şeyle. Koei Tecmo, *Master Collection*'la kendi tarihinin en tembel portuna imza atmış. Ben bu adamları cidden anlamıyorum. Ortada *Nioh* gibi güzel bir örnek var. Hadi ilk oyunda biraz teklemişlerdi, sonrasında toparladılar. *Nioh 2* büyük ölçüde mis gibiydi. Öncesinde *Toukiden Kiwami* gibi rezalet portlar yapmışlıkları vardı ama sonuçta son zamanlarda kendilerini geliştirmiş, eleştirilerden ders çıkarmış olmalarını



Tanıştırayım, koca kılıç, bunlar okurlar.



Ryu Ryu dedik ama, bu nasıl Ryu?! (Ya tamam, Rachel'a karşı da boş değiliz)



beklemiştim.

Ben bu seriyi daha önce oynamamış biri değilim, 90'lı yıllardaki 2D *Ninja Gaiden*'ların bile hastasıydım. *Sigma 1*'i de zamanında oynadım, *Sigma 2*'yi de. Bölüm tasarımlarından savaş koreografilerin akıcılığına, müziklerinden insanı çıldırtacak seviyedeki zorluğuna kadar her şeyini sevdiğim bir seridir. Nedense hayalimde PC versiyonu için "10 olan her şey 11 olacak" diye şartlandırmıştım kendimi, nihai versiyon bu olacaktı, aksiyon yağ gibi kayacaktı, grafikler göz kamaştıracaktı, gelişmiş ayarlarla oyunu daha da özelleştirebilecektik. Avucumu yaladım tabii.

Bana bir şeyler oluyor

Bakın adamlar koskoca uyarıyla demişler ki "bu oyunda asla klavye ve fare desteği olmayacak". Niçin? Çünkü tembellik. Diğer oyunlarında destek vermişsin, bunda neden vermiyorsunuz? *Ninja Gaiden* klavyeyle oynanmaz diye yazılı bir kural mı var göklerden gelen? Neyin inatçılığı bu.

Oyunda çözünürlük değiştirilmiyor sevgili dostlar, şaka gibi ama değil. Beyefendiler şöyle buyurmuş, eğer oyunu 720p, 1080p veya 4k çözünürlükte çalıştırmak istiyorsak Steam'de oyunun ismine sağ tıklayıp Özellikler'e girecekmişiz, Başlatma Seçenekleri kutusuna istediğimiz çözünürlüğün ismini yazıp oyunu öyle çalıştıracakmışız. Sisteminiz olur da oyunun sizin için seçtiği çözünürlüğü kaldıramaz ve performansı artırmak isterseniz oyun içinden değişiklik yapamıyorsunuz yani. Şaka gibi değil mi? Bari oyunu çalıştırınca bir kutucuk aç, sor hangi çözünürlük olsun diye, o da yok. Diyorum ya, tembel bunlar tembel.

Fps kilidi kaldırma diye bir seçenek yok, çünkü fps ayarı diye bir şey yok. Konsollarda hangi ayarları görüyorsanız PC versiyonunda da aynılarını görüyorsunuz. Hatta FreeSync/GSync monitörlerde ekran kartı sürücünüzün kontrol panelinden ayar yapmazsanız fps'nin düştüğü kısımlarda oyunun genel hızı da düşüyor.

Daha en komiğine gelmedim biliyor musunuz? Oyun pencerede açılıyor, tam ekran değil. Hem de her seferinde. Tam ekran yapmak istiyorsanız farenizle pencerenin tepesine tıklayarak geçiş yapıyorsunuz, bu sefer de fare imleci ekranda kalıyor, bir de onu saklamakla uğraşıyorsunuz. İsyan edip de Alt-F4'e basarsanız geçmiş olsun, çünkü o da çalışmıyor. Hatta *Sigma 2*'de oyunu kapamaya çalışmak tam bir işkence.

İşte içine düştüğüm ikilemi şimdi anlıyor musunuz? Bir yandan *Ninja Gaiden* yahu bu, aksiyon seven her PC oyuncusunun mutlaka denemesi gereken, kolaylıkla hastası olabileceği bir seri. Ryu Hasabusa gibi kral bir baş kahramanla tanışmak cidden kaçırılmaması gereken bir deneyim. Ama diğer yandan bu o kadar tembel işi bir port ki, böylesine sıfır özen gösterdikleri için oyunu oynarken sürekli olarak bir önyargı içinde buluyor insan kendini. Gıcık olacak şeyler buluyor, oyun zevkini baltalayabiliyor, bana öyle oldu en azından.

Eğer Switch, Xbox veya PS4 sahibiyseniz bence orada oynayın bu *Master Collection*'ı. Hatta imkânınız varsa orijinal *Sigma*'ları oynayın. Hatta ve hatta *Sigma* yerine *Black* oynayın, en iyi versiyonu odur çünkü. PC versiyonunu anca böyle bir imkânı olmayan ve şimdiye kadar *Ninja Gaiden* oynamayıp merak edenlere önerebiliyorum.

PC oyuncularının Ninja Gaiden Sigma serisiyle tanışması bu şekilde olmamalıydı, porttan kaynaklanan tüm bu sorunlar oyunun eğlencesini gölgelememeliydi. Görünüşe göre Koei Tecmo ve PC kelimeleri yan yana geldiğinde duruma şüpheyle yaklaşmaya devam edeceğiz.

+

- **Aksiyonun dibine böyle vurulur diyen bir oyun var karşımızda**
- **Ben Ryu'cuyum tamam, ama yine de farklı karakter seçenekleri iyidir**
- **Çok fazla içerik var, dolu dolu üç oyun**

−

- **Olm PC portu böyle mi yapılır, "convert.exe PC" mi yazdınız nedir?**
- **Pencerede oyun açmak istesem tarayıcı oyunu oynarım**
- **Grafiksel devrim derken ayarsızlığı kastetmişler**
- **Gamepad desteği bile native değil**
- **Oyunlarda var olan kusurları da elden geçirmemişler tabii**

6



Son Karar

Normalde bu serinin hakkı 8'dir, PC portu ise 6 verdiğim için şanslı bence.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** 199 TL (Steam, XBL), 284 TL (PSN), 40 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** ninjagaiden.fandom.com



MUCK

Bir aya Fransız devrimine götürürüz biz bu işi!

AYGEN GÖRİŞ

Her şeyden önce bu oyunla ilgili ne kadar ciddi olmam gerektiği konusunda endişe duyuyorum. Çünkü oyunun geliştiricisi Dani (kendisi bir Youtuber) videolarından birine yazılmış bir meydan okumaya kayıtsız kalmayarak bu oyunu geliştirmiş. “Yapamazsın” demişler, “Yaparım lan!” demiş ve yapmış. Ortada tamamen eğlencesine yapılmış, keyfi bir iş var. Hatta yapım sürecini videolarından izleyebilirsiniz.

Oyun bir adada hayatta kalmamızı amaçlayan, günden güne hayat enerjimizi emen bir yapım. Bir noktadan sonra “Alın canımı da kurtulayım, yeter!” nidaları eşliğinde ruhumuzu teslim etmeniz çok muhtemel. Her şeyden önce oyuna ilk başladığımızda tek silahımız yerden aldığımız bir taş. Mağara adamlığımızı bir kenara bırakmak için -ki tipimiz de öyle bu arada- odun toplayıp, çeşitli araç gereçler üretmemiz gerekiyor. İhtiyacımız olan materyalleri toplaması başlarda kolay gibi görünse de zamanla yeni materyallere ihtiyaç duyduğumuz için işler biraz zorlaşıyor.

Boyu ‘Dave’rilesice

En temel ihtiyaçlarımız kazma, balta ve yiyecek. Kazma ve baltayı bize saldıracak olan öcülerden korunmak ve materyal toplamak için en kısa sürede edinmemiz şart. Yiyecekler içinse etraftan topladığımız mantarları ve inek keserek (o kadar ineğe hiç çor belirmedi, hayret) elde ettiğimiz etleri stok yapma imkânımız var.

Kazmayla falan birkaç gün idare etsek de hayatta kalmaya çalışırken böğrümüzün deşilmemesi için silah ve zırha da ihtiyacımız var. İlk geceler çok zor olmasa da sonraları biraz zorlaşacak olan gece baskınları için en iyi araç kılıç. Ama nadir bulunan bir materyalle yapılan yay ve ok da inanılmaz canlar yakıyor diyebilirim. Özellikle Wyvern’lerin saldırıları beklenmedik bir anda olursa ve yayınız yoksa o zaman oyunu direkt kapatın. Multiplayer’da iki kişi, iki tane Wyvern’in bize salça olmasıyla altüst olduk. Sadece bununla sınırlı kalsa yine iyi. Ağzından alev malev atan “Dave” (evet dümdüz Dave :D) mi dersin, kemik atan Goblin mi dersin, Golem’ler falan hepsi peşimizde. Tabi boss’lar da cabası. Big Chunk adlı bir boss var ki tek vuruşta ikimizin de amel defterini kapadı. Tabii sonradan öğrendim ki biraz gelişince birkaç vuruşa Big Chunk o kadar da “big” değilmiş. Neyse, gelen yaratıkları öldürmeye o kadar fırsatımız olmadı ki, 3 günün birikmiş öcüleri bir ordu şeklini almıştı. Sonunda artık içimizden geçmelerine izin verdik çünkü “Alın canımı da kurtulayım, yeter!”.

Uzun lafın kısası multiplayer oynanınca inanılmaz zevkli anlar yaşayabileceğiniz basit ve ÜCRETSİZ oluşuyla gönülleri cezbeden mini bir yapım. DENENSİİİİN!

Evim, güzel evim?

Bitmedi; bu boyu devrilesi gece saldırılarından az da olsa korunmak için kendinize ev inşa edebiliyorsunuz! Ev dediysek çok da bir şey beklemeyin. Dört ahşap duvarı yan yana dizince zaten ufak bir kulübemiz oluyor, evden kastım bu... O da zaten bir iki DAVE (:D) saldırısına yıkılıp gidiyor. Birkaç püf noktası var ama onları da siz keşfedersiniz bence :)

Kutu kutu pense

Oyunda seviye atlama mantığı yok. Fakat karakter geliştirmelerini barındıran, haritanın her yerine yayılmış bir yığın sandık var. Canavar öldürmekten kazandığımız coin’lerle farklı fiyatlardaki sandıkları açarak, bahtımıza ne çıkarsa bir yükseltme alabiliyoruz. Ama keşke oyunda yaptıklarımızla da pasif yeteneklerimiz artsa, güzel olabilirmiş.



Senin yüzüne ne olmuş??



Lan gelmeyin!

+

- Multiplayer
- Ücretsiz
- Basit olduğu kadar zorlayıcı

−

- Günler çok kısa, gündüzleri craft için yeterli vakit yok
- Tek tip karakter olması
- Bir duvar yıkılınca evin tümden yıkılması
- Kolay modu da zor ya bunun :D

7



Son Karar

Sırf eğlencesine yapılmış bir oyunun minimalde iyi bir iş çıkarması takdir edilesi. Ara ara oynanır.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Dani | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** dani-youtube.fandom.com





Böbrek möbrek kalmadı valla.

VIRTUA FIGHTER 5 ULTIMATE SHOWDOWN

Birbirinden merdane yiğitler yine indi meydane

EREN ERYÜREKLİ

Bazı markalar vardır, devrimsel yenilikler yapsalar da zamanla unutulur giderler kendilerini geliştiremedikleri ya da başka bir marka aynı işi onlardan daha iyi yaptığı için. *Virtua Fighter* da böyle. İlk tam anlamıyla 3D dövüş oyunu olup, motomot kafada gidip, *Tekken* ve *Soul Calibur* gibi markalara yenilip yutulmuş bir seriydi. Bunun en büyük nedeni diğer oyunlar öykülerini geliştirmeye çaba harcarken *VF*'nin lore konusunda kısır birkaç sahneyle yetinmesi ve kendini fazla tekrar etmesiydi. İlk kez 2006 yılında piyasa çıkan 5. oyunun yenilenmiş hali *Ultimate Showdown*'sa yine Sega'nın tekdüze yaklaşımına kurban gidecek gibi.

Netcode önemli şu hayatta

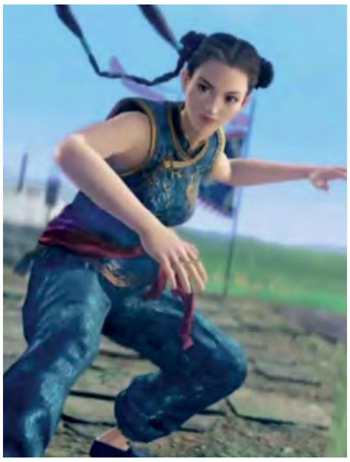
Oyunda tek kişilik içerik Arcade modla sınırlı ve onda da hikâye namına bir şey yok o yüzden transit geçip geliyorum işin multiplayer kısmına. Şimdi oyunun gayet sıkı ve gerçekçi denebilecek yapısı gayet güzel cilalanmış grafiklerle korunup geliştirilmiş ve 15 yıldır aralıklarla üstünde çalışıldığı için de karakterler arası dengeler gerçekten çok iyi. Hani şu adam OP'dir onu seçeyim diye bir dünya yok. Aksine elimizde 19 tane gerçekten birbirinden farklı hissettiren dövüşçü var.

Sega'nın belirttiğine göre oyunun bu versiyonu eSpor için özel olarak tasarlanmış ve zaten PS Plus üyelerine de bedava verilmişti Haziran başında. Tabii verildi verilmesine de özellikle wi-fi üzerinden oyunu oynayanlar pek mutlu olamadılar zira çok başarısız ve aceleye gelmiş bir netcode ve multiplayer yapısıyla karşılaştılar. Kendi adıma zaten zor adam bulan matchmaking sisteminde doğru düzgün 6-7 maç yapabildiysem en az 30-40 maçım sorunlu geçti ve keyif alamadım.

Ha oyun çok sağlam ona lafım yok, özellikle defansif hareketler ve doğru komboyla maçı ucundan çevirebilmeler falan inanılmaz zevkli ama ne lobi var, ne arkadaşımızı bulabiliyoruz, ne bölgesel eşleşme var, yok oğlu yok yani oyunda. E bu da tabii biraz can sıkıcı. Zaten 15 yıllık bir oyunu bir de tüm tek kişilik içeriğinden azade edip sonra da böyle netcode koyarsan millet sana kızar ey Sega! Zaten reddit forumlarında da bolca gömüldü oyunun bu yanı ay boyunca, fakat geliştirmeler yolda onu da belirteyim. Yani Temmuz ortası Ağustos sonu gibi çok daha stabil bir netcode'la karşılaşabilirsiniz.

Turnuvanız bol olsun

Oyun belirttiğim gibi turnuvalar için tasarlanmış daha çok, onu düşünerek alırsanız tadı çıkar epey. Ya da biz evde iki kişi dibine kadar oynayacağız derseniz o da çok keyifli, çünkü oyunun yapısı çok sıkı ve kendi sevdiğiniz karakteri öğrenmek kadar diğer adamları da öğrenmelisiniz başarılı olmak için. Bunları düşünerek son kararınızı verin derim.



+

- Grafikler çağ atlamış
- Birbirinden çok iyi ayrışan 19 özgün karakter
- Defansif oynama için bol seçenek sunması
- 3 boyutlu arenalar gayet başarılı

–

- Tek kişilik içerik yok
- Netcode zayıf ve yeterli lobi seçeneği yok
- Ses ve vuruş efektleri yetersiz kalmış
- Eğitim bölümleri biraz zayıf
- Öğrenmesi diğer dövüş oyunlarına göre çok daha zor

7



Son Karar

Netcode konusundaki eksikliklerini kapatırsa epey bir ilerleyebilir bu oyun, şu haliyle biraz yalpalıyor ama.

TÜR: Dövüş | **YAPIM / DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** Ağustos'a kadar PS Plus üyelerine ücretsiz (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **FAZLASI İÇİN:** virtuafighter.fandom.com

dosya inceleme

win ps5 xis ps4 one





Orta Çağ Karambolü

Her ne kadar film ve oyun sektörü orta çağları romantikleştirse de insanlık aslında bayağı korkunç dönemler atlatmış. Örneğin elinde büyükçe bir kılıcı ve birkaç yancısı olan herhangi bir kişi, gidip milletin yıllarca ektiği tarlaya hop diye çökebiliyormuş. Eğlence diye bir şey zaten yok. Televizyonu, oyunları falan geçiyorum; "evden sıkıldım hadi biraz gezelim" desen dışarıda ya haydutlar var ya da kurtlar, çakallar. O dönemin en eğlenceli etkinliği böyle eşek kadar kılıçları, baltaları alıp birbirine girmekmiş ki bu da ufak bir teknik sorun doğuruyor: Bu tarz bir eğlenceye katılımcıların çoğu hayatta kalmamalarından dolayı bir kere katılabiliyorlar. Neyse ki orta çağda değiliz artık ve *Chivalry II* var.

Bir dönem kılıçlı kalkanlı oyun bulamazken bu aralar her taşın altından yakın dövüş temalı bir oyun çıkıyor. *Kingdom Come: Deliverance* gibi daha hikâye odaklı olanlar olduğu gibi *Mordhau, For Honor* ve *Chivalry* gibi daha işin çok oyunculu yönüne odaklananlar da var. Sadece oynanış ve dövüş mekaniklerine bakıldığında *Chivalry* işin en "rahat oynanan" kısmında. Halen biraz teknik derinliği var elbette ama, blokeler kolay ve oyunu ilk kez oynayan bir oyuncu karambol anında iyi bir oyuncunun kafasına çekicini denk getirip onu rahatlıkla indirebiliyor.

Chivalry'i hem üçüncü kişi gözünden hem de doğrudan karakterin gözünden oynamak mümkün. İki kamera seçeneği de güzel işliyor. Blokların doğrudan görüş alanına bağlı işlemesi yüzünden benim şahsi tercihim birinci kişi oldu ama. Oyunda bloklamak oldukça basit. Eğer önden bir darbe geliyorsa ve oyuncu darbeye bakıyorsa bloklamış sayılıyor. Tam anlamıyla kılıcın ucuna odaklanmanız da gerekmiyor, çoğu zaman silahın ucuna kamerayla bakmak yeterli. Bu durumda neredeyse herkesin düşmanın silahını takip ederek blok yapabileceğini düşünebilirsiniz ki bu doğru. Gelen saldırıları beceriksizliğinden dolayı savuşturamayan oyuncu gerçekten yok gibi bir şey. Asıl farkı yaratansa bloke sonrasında yapılan karşı saldırı bu oyunda. Her bloktan hemen sonra karşılık vermek mümkün. Yani düşmanınız ikinci darbeyi savuramadan siz karşı hamle yapıp hem onun dengesini bozabilir hem de kendinizi sağlama alabilirsiniz. Çünkü karşı hamle yaparken o yönden gelen bütün saldırılara karşı korunmuş oluyorsunuz.

Chivalry'de temel saldırılar yatay, dikey ve saplama olarak üçe ayrılmış durumda. Blok sonrası karşılık verme dışında bir de ters atak imkânı var ki en hızlı darbeler bu şekilde yapılıyor. Atıyorum size biri kılıcını saplamaya çalışıyorsa siz de bloğun ardından saplamayla karşılık verirseniz ona hasar verebiliyorsunuz. Bu sebeple yetenekli oyunculara karşı oynarken, aynı saldırıları tekrar tekrar yapmamalı ve bolca fake hareket yaparak onu şaşırtmaya çalışmalısınız.









Özellikle maç sonu puanlarla alınabilen bolca açılabilir içerik var. Kafanızdaki şövalyeyi yaratmanız hiç de zor olmayacak.

Bunu yapmak daha zor çünkü oyunda çok sayıda silah ve farklı animasyon var. O esnada hem hangi silahla hangi saldırının yapıldığını anlamak hem de ona karşı tepki vermek çok ciddi bir mekanik ezber gerektiriyor. Düşman mükemmel karşı hamleler yapsa bile yine de durdurulmaz sayılmaz. Örneğin ağır bir silahla düşmanın saldırı alanına gir-çık saldırıları yaparak onu bloke edemeyecek kadar yormak veya yeterince yaklaşırsa silahın kabzasıyla vurarak rakibin afallamasını sağlamak mümkün. Kulağa bir sürü tuş gibi geliyor biliyorum ama 1-2 saatin sonunda bunları gayet doğal bir şekilde yapıyor olacaksınız.

Ver mehteri!

Nişancı oyunlarına vs. göre karışık pek tabii ama rakiplerine kıyasla hem ustalaşması hem de öğrenmesi kolay bir oyun *Chivalry II*. Şimdilik oyuncu sayısının az olduğu, rakiplerin birebir kapışabildiği durumlar nadiren yaşandığı için o ustalığı oyunda göstermek çok kolay olmayabiliyor. Elbette her oyunda olduğu gibi burada da canavar oyuncular var ama onların da arkalarına geçince yapabilecekleri bir şey kalmıyor.

İlk etapta az oyuncunun kapıştığı, daha teknik oyun modları yerine 40 ve 64 kişilik daha karambol modlar tercih edilmiş. Oyunda toplamda 3 oyun modu var. Bir tarafın görevleri tamamlayarak ilerlemeye çalıştığı, diğer takımın da doğal olarak onları engellediği Team Objective şu an için oyunun yıldızı konumunda. Team Objective'e ek olarak artık neredeyse her oyunda olan Team Deathmatch ve Free for All da işin tuzu biberi olmuş şu noktada. Team Deathmatch ve Free for All genelde 40 kişilik takımlarla oynanıyor ancak haritalar daha küçük olduğu için yine o karambol durumu var. Bu durumdan çok rahatsız değilim, özellikle 30-40 dakika oyuna girip kafa dağıtmak (her iki anlamda da) gayet keyifli bir aktivite ama bunların haricinde daha derin modlar olmaması *Chivalry II*'nin en önemli sorunlarından biri. Bir oyuncu olarak gelişim





göstermediğim veya bireysel olarak bir başarı sağladığımı düşünmediğim için çok uzun zaman geçmeden oyundan sıkıldım.

Kim kime güm güme

Chivalry II'nin çeşitlilik konusunda sıkıntıları olduğu bir gerçek olsa da farklı sınıflar sayesinde bu sıkıntılar biraz hafifliyor. Archer, Vanguard, Footman ve Knight olarak ayrılmış dört sınıfın tamamı farklı oynanış seçenekleri sunarken, alt sınıfları sayesinde kendi içlerinde de çeşitlenmeye devam ediyorlar. Örneğin Vanguard'ın asıl sınıfı Devastator aşırı uzun ve hızlı silahlara sahipken, bir alt sınıf Raider'sa fırlatmaya uygun iki çift elli baltayla geliyor. Sınıflar arasında zamanla dolan üst özellikler de farklılık gösteriyor. Devastator yanan bombalar atabilirken, Raider üflediği boruyla çevresindeki birimleri iyileştirebiliyor mesela. Bazı sınıflar kaçınma hamlelerini tekrar tekrar yapabilirken, Knight gibi ağır zırhlı ve sağlık puanı daha yüksek birimler bunları ya hiç yapamıyor ya da çok uzun dolum süreleriyle boğuşmak zorunda kalıyorlar.

Team Objective'eyse hiç laf edemeyeceğim. Biraz da *Battlefield* oyun modlarını andırıyor ama bir arada oynamak veya küçük başarılara imza atmak gibi olaylar yok. Oyun "barikatı kır" veya "esirleri kurtar" gibi gayet katı hedefler koyuyor. Bunları yapmanın da öyle aman aman bir inceliği yok. Arkadan dolanmakmış, yan koridordan baskı yapmakmış falan hikâye. Eğer düşmanlarınızın kafasına yeterince sert vurursanız savunacak-saldıracak kimse kalmıyor, siz de kazanmış oluyorsunuz, bu kadar net. Team Objective bu kaba haliyle de eğlenceli ama bence biraz daha iyi olacak potansiyeli varmış. Ben *Chivalry II*'ye baktığımda şu an olduğu kılıçlı baltalı mahalle kavgası halini değil de biraz daha teknik, ayrıntılı bir halini oynamayı tercih ederdim.

Team Objective'lerin en sevdiğim kısmı haritadaki görev döngüsünün bir hikâye anlatıyor oluşu. Örneğin ilk görevde bir silah karavanını ele geçiren düşmanlar, barikatları aşarak kaleye yaklaşıyorlar. Başarılı bir kuşatmanın ardından da oradaki yapay zekânın yönettiği asili öldürerek görevi tamamlayabiliyorlar. Bu konuda haritalar hem çeşitli, hem de görsel olarak farklı ton ve doygunluklara sahipler. Benzer oyunlarda bir haritayı övüp bir diğerini yererken burada bunu yapma ihtiyacı hissetmedim, hepsinde hoş ilginçlikler ve nüanslar var.

Beni ciddiye alın!

Chivalry II'nin ciddi bir oyun olmaya çalışmaması elbette inanılmaz komik anları da beraberinde getiriyor. Örneğin hemen yanımdaki adamı duvara yapıştıran balista okunu adamın üzerinden alıp koşup düşmanın üstüne fırlatabiliyorum. Yerden aldığı tavuğu bir şekilde yakıp üzerime atanlar bile oldu. Hem haritalarda bu tip çok sayıda etkileşime uygun objeler var; hem de silah-kalkan fırlatmak, fırlatılan silahı düşmanın üzerinden söküp dövüşmeye devam etmek gibi çılgınlıklar mevcut.

Chivalry II'nin çok sayıda açılabilir içeriği de var. Hem yeni alt sınıflar hem de bu sınıflara ait silahlar açılabiliyor. Bunun haricinde farklı yüzler, semboller ve zırh parçaları derken kâğıt üzerinde oyuncuyu kendine bağlayacak bolca içerik mevcut. Kâğıt üzerinde diyorum çünkü burada içerik değil de bir oynanış sorunu var. Örnek vermem gerekirse benzer oyunlarda, oyuncu daha iyi oynuyorsa daha iyi oynadığını hisseder. Buradaysa başa baş dövüşlere imkân veren fazla oyun modu olmadığı için bu his çok eksik kalmış. *Chivalry II* bu haliyle de eğlenceli ama bir *Rocket League* gibi saatlerimi harcayacağım durmadan devam edeceğim bir deneyim sunmuyor. Takım oyunu olmadan herkesin birbirine sallayabildiği bir ortama girmek çok kısa süreli bir eğlence olarak kalıyor. *Chivalry II* görsel olarak tatmin edici ve o yüz yüze savaş hissini mükemmel bir şekilde veren bir oyun olmasına rağmen fazla karambol olması, oyunda adam öldürmenin verdiği tatmin duygusundan almış biraz. İleride daha ilginç ve teknik gerektiren oyun modlarının geleceğine eminim. O zamanı beklemenizeyse bence hiç gerek yok, her gün 30-40 dakikalık kısa süreli eğlenceler için de *Chivalry II* gayet yeterli.



Okçular doğru konumlandıklarında fena can yakıyorlar.



Kale basarken kapıdan ilk giren kişi olmanın da ayrı bir havası var.

+

- **Savaş alanları muhteşem**
- **Team Objective modu çok eğlenceli**
- **Absürtlüğe imkân veren detaylar**
- **Açılabilir bolca içerik**
- **Öğrenmesi kolay ustalaşması da kolay dövüş sistemi**

–

- **Bütün oyun döngüsü karambol çatışmalardan ibaret**
- **Bireysel beceriyi oyuna yansıtmak zor**
- **Oyuncu maça etki ettiğini çoğu zaman hissetmiyor**
- **Daha az oyuncuyla oynanan modların eksikliği hissediliyor**

7



Son Karar

Düzgün bir altyapıyla gelse de, tamamen karambole değil de daha anlamlı dövüşlere imkân veren içeriklere ihtiyacı var.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Torn Banner Studios | **DAĞITIM:** Tripwrite Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 TL (Epic), 113 TL (XBL), 285 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** chivalry.fandom.com



Arkadaki resim yapan kızın huzurundan istiyorum.

GUILTY GEAR -STRIVE-

Mutlu kaoslar bol güneşler

EREN ERYÜREKLİ

Dövüş oyunları bazen çok teknik olmalarıyla bazen de artık bin yıldır süren hikâyelerinin eski oyunları oynamayanlar için yabancılaştırıcı olması nedeniyle belli bir kitlenin dışına pek çıkamazlar. Örneğin BlazBlue serisi öyledir, veya Soul Calibur 5. oyuna kadar öyleydi, 6'da resetlediler hikâyeyi neyse ki, bu sayede millet oynayabildi. 1998'den bu yana gelen oyunlarında tek ve aşırı dallanıp budaklanan bir öykü anlatan *Guilty Gear* serisiyse bu ikisinin arasında duruyor. Oynaması *Xrd SIGN* ve *Xrd REVELATOR*'a göre daha rahat ve hamleleri çok daha iyi takip edip karşılık verebiliyorsunuz. Ama işte o öyküsü yok mu, o bir tırstırıyor insanı ilk bakışta. Ama sıkıntı yok, ben elimden geldiğince size yardım edeceğim bu konuda dostlar ve ilk kez oynasanız bile bir şeyler ifade edecek dünyası.

Bir gün yine çılgın bir adam varmış

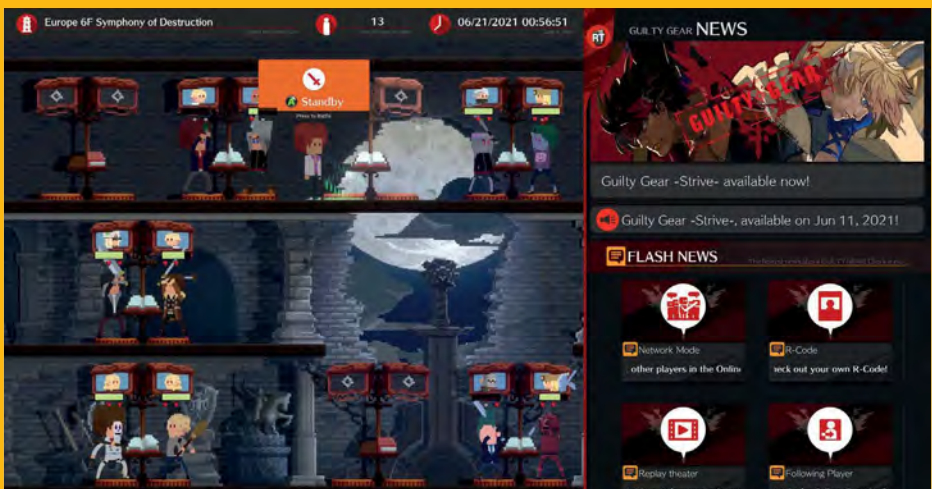
Guilty Gear evreninin kalbinde her oyunun kapağını da süsleyen Sol Badguy var ki kendisi bu dünyadaki ilk Gear prototipi olur (hücreleri büyüyle geliştirilmiş insanlar için kullanılıyor Gear terimi). Gelecekte insanların teknolojiyi terk edip her işlerini yeni keşfedilen büyü yardımıyla çözdükleri bir evreni var *Guilty Gear*'ın ve bu değişim elbette seferleri, savaşları da beraberinde getirmiş. Ky Kiske, Axl, Leo Whitefang gibi kahramanlar da çıkmış bu maceralardan Faust, Ramlethal Valentine, I-No gibi hainler de. Ve tabii ki adını anmazsak olmayacak "That Man" ve "The Original" da perde arkasında her şeyin katalizörü olan başlıca karakterler ki her ikisi de Sol Badguy ile *Strive*'ın hikâyesinin önemli noktalarını oluşturuyorlar. Zaten *Strive*'ın yıllar süren ana öyküye bir final olduğunu da rahatlıkla söyleyebilirim. Keşke izlerken hemen hepsini anlarsınız diyebilseydim ama kritik noktalarda bazı karakterlerin neyi niçin yaptığını veya derdinin ne olduğunu anlamak için biraz Wiki okumak veya bir Youtube videosu izlemek işinize yarayabilir. Oyunun içinde de bayağı ansiklopedi gibi sadeleştirerek yazmışlar çoğu bilgiyi ama merak edip de okumak tabii ki size kalmış. O kısımları çok kurcalamadan da izleyeceğiniz 4,5 saatlik filmden keyif alacağınız kesin (*Guilty Gear*'ın ana hikâye kısmı geleneği bozmayarak bölümlere ayrılmış videolar olarak geliyor). Zira göz okşayan oyun içi grafiklerle hazırlanmış bu film hem karakter bolluğu hem de sinematik sunumuyla cidden harika bir deneyim yaşatıyor. Ve pek çok konuyu bir finale bağlamasıyla da öncesini merak ettiriyor. Bence biraz dövüşüp aralarda da birer ikişer bölüm izlemek oyunun sunduğu içeriği tüketmenin en iyi yolu.

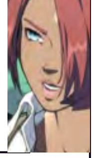
Bam güm dalmayın

Tabii tüm bu öykü tırı vırısının ötesinde nihayetinde bu bir dövüş oyunu ve oyuncular da pek tabii eğlenmek isteyecekler. O konuda hiç şüpheniz olmasın, her ne kadar başlangıçta biraz az karakter içerse de her birinin yıllara dayanan oturmuş oynanışları yine aynı keyfi veriyor. Yeni eklenen Nagoriyuki ve Giovanna'ya biraz iltimas geçilmişse de eski tüfeklerin de halen güçlü olduğunu söylemeliyim. Özellikle Chipp, Millia ve I-No'nun daha akıcı oynanıyor olması büyük bir artı. *Strive* öncesi oyunlarla karşılaştırdığımda karakterlerin hızlarının düşmüş olduğunu ve yeni modellemelerinin daha abartılı hatlara sahip olmasından sebep hareketlerin ağırlıklarının daha iyi hissedildiğini düşünüyorum. Bir Sol'ın kılıcıyla adamın kafasına vurduğunuzda veya Potemkin'le rakibi havada kaptığınızda ses çıkıyor yani. Veya Nagoriyuki'nin vampir katanasını açtığınızda her darbenin ölümcül olduğunu hissediyorsunuz. Arc

Online tarafında işler nasıl?

Oyunun lobi sistemi başarı derecelerine göre bölünmüş çeşitli lobi katlarından oluşuyor ve akıcı bir netcode'la sorunsuz çalışıyor. Başlangıçta piksel adam diyebileceğim bir avatar yaratıp ortamlara salıyorsunuz ve bir yere geçip oynamaya hazır bekliyorsunuz, karşınıza biri gelip meydan okuyunca da dövüş başlıyor. Bu kadar, gerisi sizin hünerinize kalmış.







Kobrayı asaletle salıyor arkadaşımız.

System Works zaten bu 2 boyutlu çizim hissiyatlı 3 boyutlu grafik işini en iyi yapan firma. Burada da şov yapmışlar yine.

Karakterlerin nefis tasarımları bir yana, çok daha doygun görünen arka planlar ve yeni eklenen Wall Break sayesinde dövüşlerin birkaç tane mekâna taşınabilmesi görsel olarak çok etkileyici anlara vesile oluyor. Bu Wall Break'i yapmak için rakibinizi ekranın köşesine sıkıştırmanız veya sıkı bir kombo dizmeniz ya da ulti hareketinizle tek seferde ekranı kırıp diğer ekrana uçurmanız gerekli. Şahane gözüken bu hareketin sonunda rakip diğer alana geçiyor ve avantaj sizde oluyor. Onun haricinde geçmişten gelen Roman Cancel, Overdrive saldırıları, Stagger'lamak ve R.I.S.C barı taunt'ları yerli yerinde duruyorlar. Gatling sisteminde de değişikliğe gidilmiş ve zayıf saldırılar artık güçlü saldırıları tamamen cancel edemiyorlar ve bir komboya bağlanmaları gerekli. Counter yaptığınızda yavaş çekime girilmesi ve koca koca yazması da görsel olarak hoş bir değişiklik ve o kısacık aralıkta bir sonraki hamlenizi düşünmeye olanak tanıyor.

Yani ortamlara girmeden evvel biraz eğitimlere bakmanızda fayda var işin inceliklerini öğrenmek için. Yine de dövüş oyunlarına aşina biri kolaylıkla öğrenebilir *Strive*'ın oynanışını çünkü *Tekken* gibi her karakterin onyüzbinmilyon hareketi yok ve birkaç istisna dışında yapılış şekilleri aynı. Ha tabii özellikle bloklama zamanlamalarını kapmak için bol pratik şart yeni bir oyuncu için. Yine de korkmadan girin derim ben, kısa zamanda alışabileceğiniz kadar rahat kontroller ve sıkı bir netcode var oyunda. Bakması zaten ayrı keyif, müzikler bu sefer aşırı gaz ve kesinlikle oyunun yapısına harika eklemleniyorlar.

Kavgada stil sahibi olmak

Strive tüm bu saydığım harika özelliklerine rağmen içerik olarak biraz kısıtlı geliyor, öykünün tamamen kendi başına izlenebilmesi Arcade modun eski havasını biraz söndürmüş. Team Battle, Time Attack gibi modların olmaması da bizi hızla online tarafına geçirmek için yapılmış hamleler gibi duruyor. Neyse ki online canlı ve akıcı da bol bol rakip bulunabiliyor, o konuda bir sıkıntı yok pek. Özellikle PC'deki uygun fiyatı için oyunu önerebilirim ama konsolda cidden soygun gibi, orada almayın. Zamanla yeni karakterler vs. de eklenecek zaten oyuna, o yüzden ortamlara ne kadar erken girerseniz o kadar uzun süre keyif alma şansınız olur. Ama öyküsü de çok güzel işte, orayı da atlamayın hemen, zira bir devrin kapanışına şahit oluyorsunuz resmen.

Bu hikâyeyi nasıl anlayacağız?

Yazıda da bahsettiğim gibi öykümüz biraz karışık ve çok fazla karakter var. Ama iyi bir başlangıç noktası olarak Gear Project'i seçebilirsiniz, bu konuyla alakalı karakter sayısı az olsa da tüm evreni şekillendiren sonuçları olmuş bu projenin. Akabinde tabii ki Sol Badguy'ın başardıkları, Dawn of Revival olayı, Crusades öyküsü, büyünün teknolojinin yerine nasıl ve neden aldığı gelmeli. That Man ve The Original ilişkisine bakıp biraz da Will of the Universe, Ky Kiske, Axl ve I-No gibi yan karakterlerin öykülerini okursanız Strive'da geçen muhabbetlerin büyük çoğunluğunu anlayabilirsiniz. Ha daha derine inmek isterseniz önceki oyunların film gibi izlenebilen öykü videolarına da kesinlikle bakın tabii.



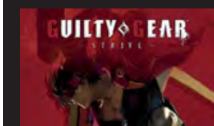
+

- Görsellik Arc System Works'ün en iyi işi olmuş
- Animasyonlar ve karakter ağırlıkları çok net
- Müzikler zaten müthiş
- Hikâye anlamlı ve sürükleyici
- Yeni eklenen karakterler eğlenceli
- Eskiler de halen taş gibi
- Akıcı ve sorunsuz netcode
- Wall Break mekaniği güzel bir eklenti
- Külliyatı açıklayan şemalar gayet bilgilendirici

−

- Arcade mode biraz ruhsuz kalmış
- Tek kişilik içerik oldukça kısır
- Karakter sayısı başlangıç için az

8+



Son Karar

Strive'ın görsel yenilenmesi göz kamaştırıcı ve yağ gibi akan bir oynanışı da var. Öyküsüyse cidden destansı anlara gebe.

TÜR: Dövüş | **YAPIM / DAĞITM**: Arc System Works
DİJİTAL İNDİRME: 79 TL (Playstore), 92 TL (Steam), 529 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **FAZLASI İÇİN:** guilty-gear.fandom.com

PHANTASY STAR ONLINE 2: NEW GENESIS

Ya da bir diğer adıyla PSO2: A Genesis Reborn

SABRİ ERKAN SABANCI

Ben düzenli olarak her DVO'yu takip eden biri değilim ama birçok popüler DVO'yu da denemişimdir. *The Elder Scrolls Online*'ı düzenli aralıklarla oynarım, *Final Fantasy XIV* en sevdiklerimdendir ama o aylık ücreti cüzdanım kaldırmıyor artık, *World of Warcraft*'a da geç geldiğimden oyundan ve oyuncu kitlesinden hep kendimi uzak hissetmişimdir ne zaman oynamayı denesem. Tam benlik bir DVO bulamadım kısaca anlayacağınız üzere. Ta ki Xbox, 2019'daki E3 sunumunda *Phantasy Star Online 2* adında bir DVO'yu batıya getireceğini duyurana kadar.

Böyle keşfettim *Phantasy Star*'ı ben. Eski Sega Mega Drive oyunlarını oynadım, *PSO2*'nin Japonya sunucusu videolarını izledim, 2020 başlarında da batıya geldiğinde atladım ama... Pek de beklediğim gibi değildi. DVO havası yoktu bir kere, tek bir alandan görevin olduğu mekâna ışınlanıyordunuz sadece. Oyunun mekaniklerini, sistemlerini, kısacası her şeyini doğru düzgün oyun içinde anlatan bir şeyin bulunmaması da can sıkıcıydı tabii. Ama o kısmı uğraşıp da aştığınızda oynanış sarmaya başlıyor ve bu halinde saatlerinizi gömebiliyorsunuz.

Yıllar öncesinden kalma bir DVO'nun bize daha yeni gelmesinin şokunu atlatamadan *New Genesis*'in duyurulduğunu gördüğümde de heyecanlanmıştım haliyle. Sonunda grafikler yenilenecekti, sonunda Japonya'yla beraber aynı içeriği oynayacaktık, ve sonunda oyun cidden de bir DVO olacaktı! *New Genesis* de sıkıntılarına rağmen söylediği şeylerin çoğunu başarmış.

Dağlarda bulurum seni

New Genesis'e ilk girdiğimde oyunda gözüme çarpan ilk şey açık dünyası olmuştu kesinlikle. Şu an için her ne kadar birazcık küçük görünse de ve ilerleyen haftalarda biraz sıkacağını düşünsem de o kadar hareketli ki, bu dağlardan ve bayırlardan oluşan harita aslında göründüğünden büyük. Haritanın her köşesinde toplayabileceğiniz bir şeyler, özel kutular, oyunda yetenek puanı kazanmanızı sağlayan Cacoon'lar (mini zindan diyebiliriz) var. Orijinal *PSO2*'nin koridorlarından sonra böyle bir açık dünya inanılmaz rahatlatıcı geliyor insana.

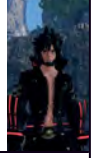
New Genesis'in orijinal oyuna göre en büyük artılarından biriyse her şeyin takibinin nasıl yapılacağının kolaylaştırılması. *PSO2*'nin o kaotik "Ne neredeydi ya?" dedirten menülerinden ve ortak alanından sonra *New Genesis* yeni gelen oyunculara çoğu şeyi nasıl yapabileceğini anlatıyor. Oyunun hikâye kısmı da genellikle bunları size bazen açık açık, bazen gizliden gizliye yediriyor. Şimdi içinizden "E zaten bunların



Orijinal oyundaki kıyafetlerinizi New Genesis'e getirebildiğiniz söylemiş miydim?







olması gerekmiyor mu ya?" diye geçiriyor olabilirsiniz ama orijinal oyunda bunları doğru düzgün anlatan bir şey yoktu. Düşünün hani, o kadar eskiydi.

New Genesis'le beraber oyunun dövüş mekanikleri de biraz cilalanmış. *PSO2*'de işlevini yitiren Wired Lance gibi silahları kullanması hem daha eğlenceli hem de daha işlevsel olmuş mesela. Ya da ne bileyim, yeni gelen Multi Weapon sistemi ana sınıfınızla alt sınıfınızın kullanabildiği silahları birleştirerek iki silahın da yeteneklerini kullanmanızı sağlıyor fakat doğru düzgün anlatılmadığından ve oyuna da eklenişi biraz tuhaf olduğundan potansiyelinin altında kalmış dersem yalan olmaz. Ama genel olarak oyunun hissiyatı inanılmaz derecede harika. Her sınıfın silahları gerçekten cilalanmış ve hepsi de oynanmaya değer hale gelmiş. Hepsinin bir yeri var ve kullanışsız hissettirmiyor.

Bir oyun hiçbir zaman ücretsiz değildir

Bu kadar artıya rağmen *New Genesis*'in eksisi de yok değil. Bunların başını da içerik eksikliği ve ücretsiz olmasının getirdiği bazı dezavantajlar çekiyor.

Aslında içerik konusunda birazcık adil olmak gerekirse, araştırmalarıma göre (malum 9 yıl sonra geldi bize) *New Genesis*'in içeriği, *PSO2*'nin çıktığı haliyle aynı: 19-20 saatlik bir hikâye kısmı ve insana illallah ettiren endgame safhası. Her ne kadar *PSO2* ekibi yeni içeriklerin halihazırda yapıldığını ve yolda olduğunu belirtse de ben şu anki içeriğin başlangıçta bile olsa günümüz için biraz yetersiz kaldığını düşünüyorum. Eğer oyunu aşırı derecede sevmediyseniz, bir noktadan sonra bırakmanız olası. Oyunun artık seviye sistemini temel ölçüm birimi olarak kullanmayı bırakıp, *Destiny* ve *ESO*'da gördüğümüz "güç puanı"nı kullanıyor olması daha fazla kasmanız için sebep oluşturuyor tabii, özellikle oyunun maksimum seviyesinin şimdilik 20 olduğunu düşünürsek. Ayrıca tıpkı *FF XIV* gibi ana ve alt sınıfınızı istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz, tüm sınıfları yeni





içerik gelene kadar kasmak da bir yaklaşım açısı olabilir ama dediğim gibi, günümüz için bu biraz yetersiz kalıyor.

Tabii oyunun ücretsiz olduğunu düşünürsek bunların büyük bir kısmı hoş karşılanabilir, fakat ücret verip Premium üyelik almayı düşünürseniz de size diyebileceğim tek şey paranızı şimdilik cebinizde tutmanız olur. Orijinal oyunun Premium oyunculara sunduğu artıları düşündüğüm zaman, *New Genesis*'in şu anki sunduğu şeyler (günlük girişte bir tane fazladan ödül ve ürün satış pazarına erişim) bir hayli yetersiz kalıyor. Bunun dışında da para verip alabileceğiniz şeyler genellikle ya zaten oyunu oynarken gelebilecek şeyler ya da kozmetikler. Kısaca para harcamanızın da pek bir manası yok, en azından şimdilik.

Konsolda grafik ayarı?

Oyunu Xbox Series X'te oynadım ve beni hâlâ en çok şaşırtan şeylerden biri, oyunun konsolda bile sunduğu grafik ayarları seçenekleriydi. Anti Aliasing'inden gölge kalitesine, fps oranından parçacık kalitesine kadar her şeyi ayarlayabiliyorsunuz. Oyunun sadece Series X'e değil, Series S'e, hatta One ve One X'e de çıktığını düşünürsek, her Xbox konsolunda 60 fps'ye ulaşabilmeniz için oyun size tüm ayarları sunuyor.

Bunun yanı sıra ilk haftasındaki lag problemlerini ve sunucu bakımlarını bir kenara koyarsak *New Genesis* bir hayli memnun etti beni teknik açıdan. Müzikler her zamanki gibi harika, İngilizce seslendirme fena değil (daha kötülerini duydum)... Hâlâ ilk gördüğümde "Yahu *PSO2*'nin oynanışını açık dünyaya nasıl yedirebilirler ki?" diye düşündüğüm aklıma geliyor da ara sıra, cidden şaşırıyorum.

Anlayacağınız üzere *New Genesis*, *PSO2* için problemleri de olsa doğru yolda atılmış bir adım. İlerleyen aylarda büyük güncellemeler geldiğinde dönüp tekrar ele alırız, fakat şu anki hali bile kendini saatlerce oynatıyor. Şimdi yapmaları gereken tek şey bu temelin üstüne güzel bir DVO dikmek. *PSO2* ekibinde de o potansiyelin olduğunu biliyorum.

« İnanın ben bile ekran görüntülerine bakarken ne olduğunu anlamıyorum bazen. Oynarken sıkıntı yok ama.

+

- **Açık dünyası hiç fena değil**
- **Görsel olarak inanılmaz güzel**
- **Yeni güç seviyesi sistemi anlamlı**
- **Multi-weapon sisteminin potansiyeli var**
- **Orijinal oyuna göre yeni oyunculara daha açık**
- **Dövüşler tatmin edici**
- **Ücretsiz!**

–

- **Endgame bazı noktalarda can sıkıyor İçerik olarak eksiği var**
- **Bazı mekanikleri hâlâ doğru düzgün açıklamıyor**

7+

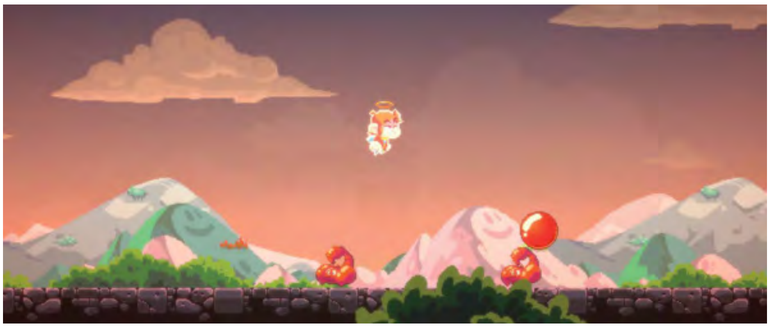


Son Karar

Eksiklerine ve problemlerine rağmen New Genesis'i gönül rahatlığıyla önerebilirim, piyasadaki en iyi F2P DVO'lardan biri olmuş.

TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/pso2ngs





Ölen Alex Kidd değil benim hayallerim..

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD DX

Ya bu oyun çok yaşlı, ya ben çok gencim

CEVDET EMRE KIZILCAN

Mevzubahis platform oyunları olduğu zaman kelimenin tam anlamıyla sınır tanımıyorum. İyi platform oyunları oynadım, kötü platform oyunları oynadım, zor platform oyunları oynadım, basit platform oyunları oynadım... Ama ne oynamadım biliyor musunuz, "eski" platform oyunları. Mario biraderler ve Mavi Kirpi oyunları hariç, bunları oynamayanlara oyunculuk ehliyetini vermiyorlar zaten :P

8 ve 16 bit oyunların zorluk konusunda adil davranmadığını kabul etmek lazım. Retro oyunları oynamak konusundaki cesaretimi kıran şey de bu biraz aslında. Oyunun sunduğu (ve hatta belki de sunmadığı) kayıt alma sisteminin dışına çıkarak istediğim yerde, istediğim zamanda kayıt alarak bu oyunları nenem de bitirir. *Alex Kidd in Miracle World* save state alarak oynadığım bir oyun olmuştu ve *Alex Kidd in Miracle World DX*'le birlikte bu utançtan kurtulacaktım! Kurtulmayı umacaktım desem daha iyi olur.

Tereyağdan kayar gibi?

Retro oyunların zorluk konusunda adil davranmadığını söylemiştim zaten. Fakat bu durum sadece oyun tasarım mantalitesinden ibaret değil. Gelişmekte olan teknolojinin sınırlı imkânları da bu durumu etkiliyordu illa ki. Tasarımcının ya da yönetmenin aklındaki mekaniği kod satırlarına dökmesi, hadi diyelim koda döktü onu çalıştıracak bir konsolun olması o dönem için zor iş. Orijinal *Alex Kidd* de aslında bunu hissettiriyor. Ama yenilenmiş sürümünde hissettirmemesi lazım, değil mi?

Taş, kâğıt, makas kafa?!

Orijinal *Alex Kidd in Miracle World* içerisinde oldukça ikonik bir sekans vardır, oynayanlar illa ki anımsayacaktır. Scissors Head ile "best of three" şekilde taş kâğıt makas oynuyordunuz. Bu sekans tabii ki *Alex Kidd in Miracle World DX*'e de eklenmiş. Yenilenmiş sürümün hâlihazırda güzel olan görselliğiyle birlikte bu sekans o kadar eğlenceli bir hal almış ki... Vakti zamanında suratı bile belli olmayan Scissors Head, şimdi kaybedince bir üzülüyor, bir üzülüyor sormayın efendim. İnsanın yenesi gelmiyor vallahi!

Alex Kidd in Miracle World DX'i açarken görsel şölenden önce teknolojik imkânsızlıklardan ötürü günümüz standartlarına uymayan kontrollerin üzerinden geçilmiş olmasını bekliyordum. Fakat o konuda beklediğimi ne yazık ki bulamadım. Yenilenmiş sürümde bile Alex Kidd'in sanki yağ sürülmüş bir zeminde yürümesi ve sadece x koordinatında hasar vermesi (sayısalcılar anladı, sözelciler bu ne diyor :P) hadiseleri canımı sıktı. Ben de oyunun bana izin verdiği bir hileyi yaptım. Save state'ten bile acımasız bir hile bu: Sınırsız can!

Ustalara saygı kuşağı

Alex Kidd in Miracle World DX bir yenilenmiş sürümden beklemediğimiz fakat olsa ne güzel olur dediğimiz iki mühim şey yapmış. Yeni seviyeler ve boss mekanikleri eklemiş mesela! Onun dışında tek bir tuşla orijinal/yenilenmiş görsellik arasında geçiş yapabileceğiniz bir seçeneği de size sunmuş. Bu iki duruma resmen âşık oldum desem yeridir. Baktım oyundan çok sıkılıyorum, tek tuşla görsel tarzı değiştirip kendimi bambaşka bir oyun oynuyormuş gibi kandırıyorum. Tek oturuşta ayırdığım ekran süresini inanılmaz derecede artıran bir özellik oldu bu.

Açıkçası ya *Alex Kidd in Miracle World* pek iyi yaşlanmamış ya da *DX* iyi bir yenilenmiş sürüm değil. Benim 20'li yaşlarımın etkisi de olabilir hiç şüphesiz. Peki ya bunları neden anlatıyorum? Puanı gördüğünüzde bana kızmayın diye. Eğer bu oyunla alakalı bir maziniz, güzel anılarınız varsa +3 puan ekleyebilirsiniz belki de. Lakin tarafsız bir gözle bakıldığında, bir diğer deyişle nostaljik olarak hiçbir hisse sahip olmayan oyuncuların bu sürümü oynamasının çok da bir manası yok.

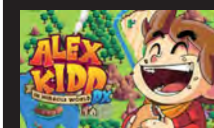
+

- Şahane görsellik
- Yeni seviyeler ve hatta boss mekanikleri
- Classic mode, boss rush ve sınırsız can gibi dokunuşlar

–

- Kontrollerde yapılmayan değişiklik
- Günümüz standartlarına uygun olmayan yapısı

5



Son Karar

Retrocular sevecek, bu oyunla geçmişi olanlar bayılacak fakat benim gibi Alex Kidd'le sonradan tanışmış kişiler biraz burun kıvıracak.

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Merge Games
DİJİTAL İNDİRME: 56 TL (XBL), 69 TL (Epic), 70 TL (Steam), 20 $ (Nintendo eShop), 179 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** alex-kidd.fandom.com



Kız senden hoşlansın diye de böyle şaklabanlıklar yapmazsın ya.

MIITOPIA

Bebeğinizin ilk Persona'sı

SABRİ ERKAN SABANCI

Persona'yı çoğunuz oynamış ya da biliyorsunuzdur diye tahmin ediyorum. Sıra tabanlı bir JRYO olmasına rağmen oyunun en popüler kısmı açık ara oyundaki NPC'lerle haşır neşir olduğunuz, onları tanıdığınız, bağ kurduğunuz ve yeteneklerini yükselttiğiniz Social Link kısımları. Şimdi bu mekaniği alın, biraz daha detaylandırın ve tam bir oyun yapın. Heh işte, *Miitopia* tam olarak böyle bir oyun.

Yüzsüzlüğün haddi hesabı yok

Tamam, biraz belki fazla küçümsemişim gibi oldu ilk önce alt başlık, ardından da bu girişle. Ama inanın çok sevdiğim bir yapıya sahip *Miitopia*. Oyunun her karakterini (evet, HER karakterini) istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz, zaten "Mii"topia adı da oradan geliyor. Tüm karakterler Nintendo'nun Wii'den bu yana kullandığı avatarlar olan Mii'ler. Ve bunu tekrar etmek istiyorum: Evet, oyundaki her karakteri isterseniz siz yapıyorsunuz, isterseniz oyunun verdiklerini kullanıyorsunuz, isterseniz de internet üzerinden insanların yaptıklarını kullanabiliyorsunuz. Buna kendi karakteriniz, yanınızdaki karakterler, baş düşmanınız, köydeki NPC'ler, kaledeki korumalar, sizi korumaya gelen güçlü büyücü, ciddi manada HERKES dâhil.

İnanılmaz yaratıcı şeyler çıkıyor kurcalarken de. Ben mesela baş düşmanımı Gargamel yapmıştım, suratı çok iyi uydu kötü adam vücuduna. Kendi parti karakterlerinizi yaratırken ek olarak karakterinizin "karakter tipi"ni ve sınıfını seçebiliyorsunuz. Sınıf seçimleri bayağı basit ama beni en çok güldüren şey, oyunun "Bard" sınıfının "Pop Star" olması. Temel olarak yaptıkları işlev aynı ve bir yanda Warrior, bir yanda Mage varken orada konsere gelmiş gibi duran bir tipin olması olayı bayağı komik yapıyor. Oyunda ilerledikçe de bolca yeni sınıf açılıyor, hatta post-game'de bile yeni sınıflar geliyor.

Karakter tipi de bayağı etki ediyor oyuna. Mesela ben kendimi "rahat" bir Warrior yaptım, yanıma da "inatçı" bir Mage ve "kibar" bir Cleric aldım. Hepsinin oyun içindeki karakterlerle etkileşimi, çatışmalarda kullandıkları yetenekler, yemeyi sevdikleri ya da sevmedikleri şeyler falan çok farklı oluyor. Karakterlerin anlaşabildiği ya da anlaşamadığı tipler de olabiliyor haliyle. Bu açıdan bayağı bir *Animal Crossing* havası var.

Biraz yaratıcılıktan zarar gelmez

Temel olarak yaptığınız şey bu karakterlerin bağını güçlendirmek aslında. Karakterlerinizin bağlarını güçlendirdikçe çatışmalara da pozitif etkisi oluyor. Ama işte oyunu "OPTİMUM ŞEKİLDE" oynamak birazcık sıkıcı yapıyor, çünkü oyunun çatışma kısımları gayet basit ve yenilme ihtimaliniz bayağı düşük. Oyun sizi bu karakter ilişkilerinizde kafanıza göre takılmanızı, bu karakterleriniz arasındaki ilişkileri kullanarak kendi hikâyenizi de oluşturmanızı istiyor bir yandan.

Miitopia'nın hikâye kısmının da tüm konsepti bir arada tutmak için var olduğu bariz bir şekilde ortada. Sizin karakteriniz gezgin bir maceracı, uğradığı köylerden birine yarattığınız baş düşman gelip insanların suratını çalıyor, siz de insanların suratlarını toplamak için maceraya çıkıyorsunuz. Bu sırada da oyun sizin kafanıza partinize katılacak yeni karakterler ve yeni mekanikler atıyor sürekli.

Uzun lafın kısası, *Miitopia*'dan "aşırı basit ve büyüsünü kısa sürede yitirecek bir sosyalleşme oyunu" beklerken detaylı ve eğlenceli bir oyunla karşılaştım. Eğer *Persona*'ların o çatışma kısımlarından daha çok sosyalleşme kısımlarını seviyorsanız gönül rahatlığıyla önerebileceğim bir oyun. Ayrıca gerçekçi olalım şimdi, kaç oyunda Mario'yu kötü adam yapabilirsiniz ki?





Ama demiştim kötü adamı Gargamel yaptım diye.

+
- Karakter yaratma çok detaylı
- Karakterler arası ilişkiler anlamlı ve eğlenceli
- Mizah anlayışı çok şirin
- Yapılabilecek sürüyle şeyle dolu

−
- Bazı kısımlardaki monotonluk
- Parti kontrolü arada eksikliğini hissettiriyor

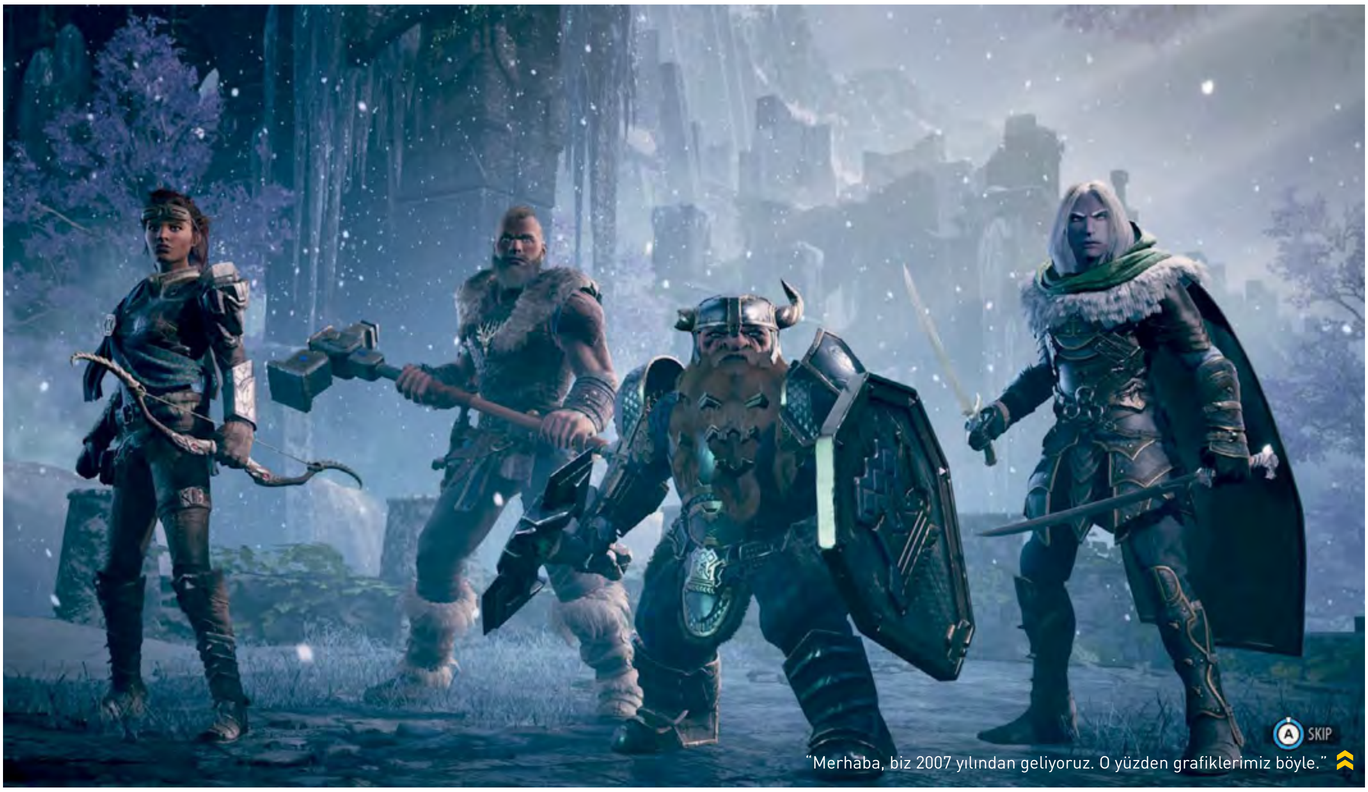
8



Son Karar

"RYO'ların doruk noktası!" demeyeceğim tabii ki ama türdeki temiz, şirin ve taze bir hava olduğunu da belirtmekten zarar gelmez.

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN**: reddit.com/r/miitopia



"Merhaba, biz 2007 yılından geliyoruz. O yüzden grafiklerimiz böyle."

DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE

Montolio gibi kör olsaydım da bu günleri görmeseydim...

CAN ARABACI

Belliydi ya böyle olacağı. Go Pro'yla çekilmiş gibi duran ve izleyenlerin başını döndüren o ilk duyuru sinematiğinden beri bir vasatlık hissi yükseliyordu *Dark Alliance*'tan. Oynanış videoları gelmeye başlayınca daha da belli etti kendini o sakillik, hamlık. Ama dile kolay, 20 senedir doğru düzgün ve başrolünde Drizzt'in olduğu bir oyunun yolunu gözleyince görmezden gelebiliyor insan bunları o aşamada. Ben ki ofisteki Puri'nin siyah yavrusuna bile Guenhwyvar adını verip yol arkadaşım yapmışım onu, kolay kolay umudu keser miyim oyundan? "Biraz eğlenilebilir bir şey çıksa bile kâfi bana" diyerek daldım *Dark Alliance*'a. Dalmaz olaydım.

PS2 dönemlerinden gelenler hatırlayacaktır, bir de *Baldur's Gate: Dark Alliance* diye bir oyun vardı. Bunun o seriyle aynı adı paylaşıyor olması dışında bir alakası yok. Aynı zamanda umduğum gibi iyi bir oyun da değil ne yazık ki. Lakin iyi bir oyun olamamanın da ötesinde gerçekten hayatımda görüp tecrübe ettiğim en kötü tasarım tercihlerine sahip. Oynarken defalarca duraksayıp "Bunu kim, neden ve nasıl onaylamış olabilir? Bu ne kadar kötü bir fikir yahu?" diye söylenirken buldum kendimi.

Bir sonraki haritaya geçmek için partinizi bir aray... aaa, parti yok?!

Kâğıt üzerinde *Dark Alliance* son dönemlerde yine revaçta olan dört kişilik ortaklaşa loot peşinde koştuğumuz oyunlardan biri. Çıkışından önce bütün reklamlar, videolar, röportajlar özellikle bu parti fonksiyonunun ne kadar önemli olduğunun altını çiziyordu hep. R. A. Salvatore'un Drizzt kitaplarından tanıdığımız dört başlıca karakterden birini seçebiliyoruz: Düşmanın zayıflıklarını açığa çıkartan, biraz tank biraz hasar verme üzerine yoğunlaşan barbar Wulfgar; kitapların ana kahramanı, girdap gibi dönen palaları ve astral düzlemden çağırdığı panteriyle hızlı oynanışa sahip drow korucu Drizzt Do'Urden; Mithril Salonu'nun cüce kralı, kalkanıyla düşmanların önünde kapı gibi dikilen Bruenor Battlehammer ve Bruenor'un evlatlık insan kızı, okuyla düşmanlara uzaktan ölüm yağdıran ve gerektiğinde takım arkadaşlarını iyileştirebilen Catti-Brie. Kitaplarda bir de buçukluk Regis var ama onu oyuna dâhil etmemişler. Onun yerine HUB alanındaki tüccarın "Regis de şöyle demişti, Regis de böyle yapmıştı" diye sürekli ondan bahsettiğini duyuyoruz. Neyse, biz oyunda var olan dörtlüye geri dönelim. Oyunun sloganı bile bu dörtlüyü öne çıkartacak şekilde "Your party. Their funeral." zaten. Teoride yukarıda da saydığım vaatlerin hepsini ve bu karakterlerin birbirleriyle etkileşime geçtiği takım saldırılarının hepsini yapabiliyorsunuz. Tabii offline oynamaya kalkmazsanız.

Düşmanların sıklıkla "aa, böğrüme ok saplandı galiba" diye tepkisiz durması ve yere düşmüş karakterlere saldırmaya devam etmesi gibi detaylardan da fark ettiğimiz üzere oyuna yapay zekâ eklemeye gerek duymamışlar. Düşmanlara bile yapay zekâ yazmamışken çok daha çetrefilli



Hantallığına alışabilirseniz Drizzt olarak oynamak bir parça keyifli olabiliyor.





Oyunun en güzel ve şekil zırhlarını sadece ilk 10 dakikada kullanıyor olmanız oyunun bol sayıdaki ayıplarından.

Drizzt açlığınızı dindirebilecek diğer oyunlar

Drizzt ve yol arkadaşları Dark Alliance'a kadar kendi oyunlarına sahip olmasalar da çeşitli oyunlarda boy gösterdiler. SSI döneminden Menzoberranzan, gnoll keserken ve Underdark çıkışında karşımıza çıktığı Baldur's Gate 1 ve 2, gizli oynanabilir karakter olarak yer aldığı PS2 döneminin Dark Alliance 1 ve 2, hatta yakın zamanda D&D DVO'su Neverwinter... Ama benim açık ara favorim Demon Stone'da Mithril Hall kuşatması bölümünde oynanabilir olduğu kısımdı herhalde. İmkânınız varsa ve Drizzt açlığınız devam ediyorsa Demon Stone'u (GoG.com'da satılıyor) oynamanızı tavsiye ederim. Onun da kontrollerine alışmak biraz çetrefilliydi ama hikâye, karakterler, sunum ve aksiyon olarak Dark Alliance'ın fersah fersah ötesindeydi.

bir iş olan takım arkadaşlarına yapay zekâ yazmaya hiç girmemiş olmaları üzücü ama tahmin edilebilir; o yüzden de yanımıza bot atamamak gibi müthiş ve oyunun vizyon(-suzluğ)uyla nefis örtüşen bir karar almışlar. Tek başınıza oynarken "Your party" kısmı geçerli değil yani, solo bir şekilde girip dört kişiye göre tasarlanmış ve 15-20 dakikada bitebilecek bölümlerde 1 saate varan bir işkence çekiyorsunuz genellikle. Düştünüz mü kaldıranınız yok, beraber kombo yapabileceğiniz kimse yok. Yahu o çok burun kıvırdığımız Avengers bile bundan daha iyi iş çıkartıyor; düşünün artık durumun vahimliğini.

Eee, online oynarız o zaman biz de? Eğer sürekli beraber girebileceğiniz, paralarını heba etmeye ikna edecek üç arkadaşınız varsa durum biraz daha iyi. En azından ilk engebeli kısmı aştıktan sonra birkaç saatliğine biraz keyif alabilirsiniz muhtemelen. Ancak burada da korkunç tasarım faciaları karşımıza çıkmaya devam ediyor. *Dark Alliance* diğer her şeyi sallayıp aksiyona yoğunlaşmış bir oyun. Hâliyle de hızlı ve reaktif bir oynanış beklemek en doğal şey, değil mi? Belli ki değil. Zira oynanış inanılmaz hantal, karakteriniz bir türlü ondan beklediğiniz tepkiyi vermiyor ya da çok geç veriyor. Siz bir komboya başlıyorsunuz, o sırada yandan bir goblin üzerinize sıçrıyor. Bloklamaya ya da yuvarlanmaya basıyorsunuz hasar almamak için ama karakteriniz hâlâ az önceki saldırı animasyonuna kendini kaptırmış olduğundan afiyetle paslı goblin çeliğinin tadına bakıveriyor. Sonra köşeden bir ogre geliyor, 1 metre öteden savurduğu sopa bir anda sizi yere yapıştırdığında fark ediyorsunuz ki hitbox'lar alakasız, hantal oynanışın üzerine bir de gereksiz bir lag binmiş. Düşmana kilitlenmenin avantaj yerine dezavantaj yarattığını ilk defa görüyorum mesela. Görüş alanınız kısıtlanıyor, zaten özellik de düzgün çalışmadığından bazen kendinizi orada olmayan bir şeylere kilitlenmiş bulup geri çıkamıyorsunuz. Ha, bir de bunun üzerine oyun size diyor ki "parry yaparsan takım arkadaşlarınla ortak saldırı fırsatı yaratırsın". Ya ben Souls



"Yanlışlıkla Balin'in Mezarı'na mı geldik? Neler oluyor?!"

Borne'larda Parry ata ata boss'ları şebeğe çevirmiş adamım, ama hantal kontroller, hitbox sorunları ve lag'le birleşince nasıl tutturayım şimdi o zamanlamayı? Ki çok gerek de yok doğrusunu isterseniz, agresif bir şekilde harala gürele hep beraber dalarsanız en kocaman düşmanlar bile hızla eriyip gidiyor çoğu zorlukta. Ama işte artık Stockholm sendromu mudur yoksa oyunda sevecek bir şeyler bulmak için son bir çırpınış mı bilemiyorum, birkaç saat bu işkenceyi çektikten ve karakterlerin bazı yeteneklerini açtıktan sonra bir parça daha keyif alabildim dövüşlerden. Tabii yapımcılar *Dark Alliance*'ın alt türünü psikolojik işkence olarak belirlediği için kısa sürede onu da baltalayacak başka şeylerle karşılaştım.

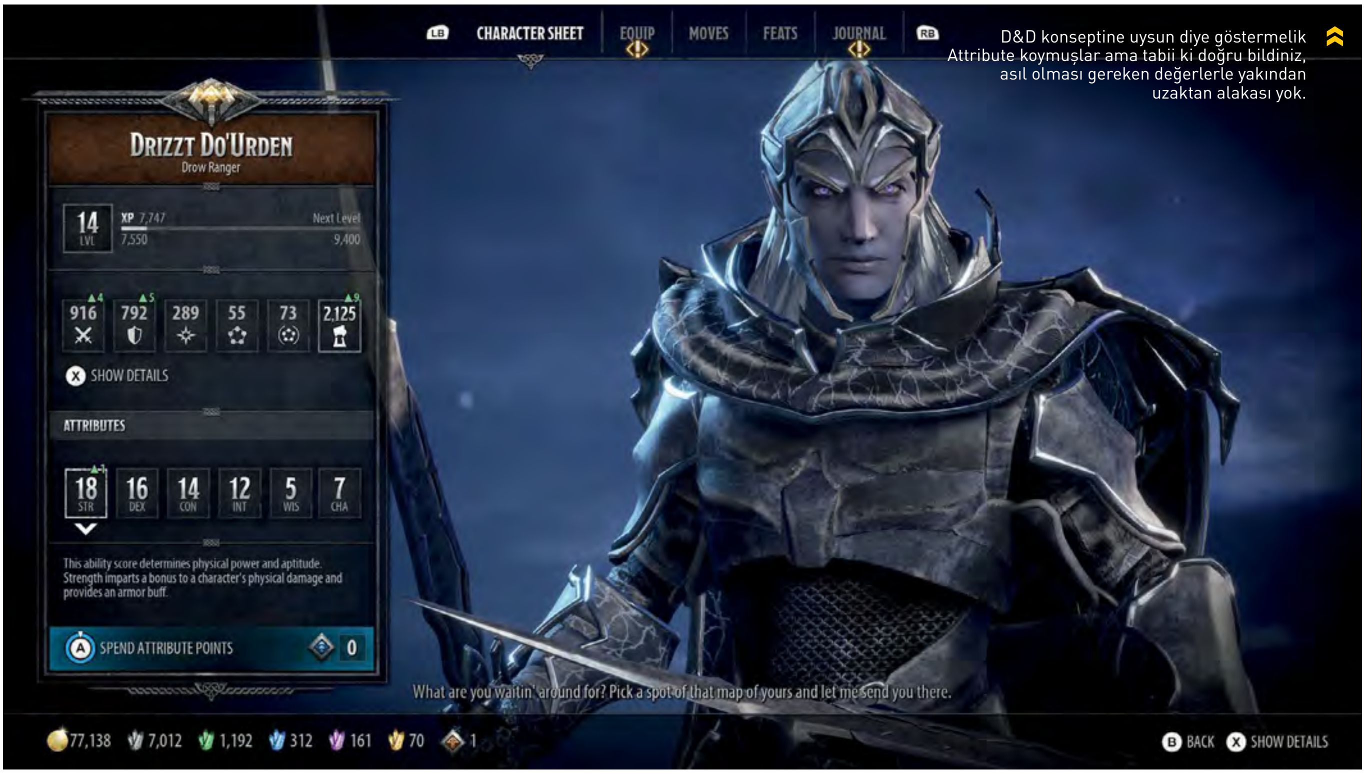
Düşmanlarınızdan ve açtığınız sandıklardan çeşitli ganimetler düşecek. Kılıçlar, kalkanlar, zırhlar falan yine renk renk: Beyaz, Yeşil, Mavi, Mor, Turuncu. Artık alışmışsınızdır hangi renk neyi temsil ediyor. Peki sıkıntı nerede? Loot dağılımı çok dengesiz. Güya belli başlı bölümlerde spesifik bir zırh/silah setini hedefleyebiliyorsunuz. Ancak rasgelelik alıp başını gittiği için en işe yaramaz, en kötü setler Legendary nadirliğinde düşerken hedeflediğiniz parçayı size düz Common hâliyle verebiliyor oyun. Dahası, bölüm boyunca didinip topladığınız tecrübe puanlarını ve loot'ları ancak ve ancak haritayı bitirdiğinizde cebe atabiliyorsunuz. Bu da bizi bambaşka sorunlara getiriyor yine.

Online olarak oynarken grubun ilerleyişi parti liderine bağlı; liderden çok fazla uzaklaşırsanız oyun sizi otomatik olarak geri ışınlıyor. Düşünememiş oldukları şeyse parti liderinin AFK olma ihtimali. Dün sabah oynadığım bir oyunda lider sessiz sedasız AFK olduğu için bir türlü ilerleyemedik mesela. Takımdaki diğer oyuncular 10 dakika bekledikten sonra sıkılıp çıktı. Ben iki tane Legendary ekipman düştü diye inat edip başka şeylerle oyalanırken adamın geri gelmesini bekledim. Yarım saat kadar sonra geldi ve iki kişi didinip devam ettik. Ve sonra tam son boss'la kapıştığımız sırada bir kez daha AFK olup bir süre sonra da oyundan çıkmaya karar verdi. Lider o olduğu için oyun bizim seansı komple kapatmaya karar verdi ve tecrübe puanlarım ve loot'larım boşa gitti diye yas tutarak ana menüye dönmek durumunda kaldım. Bu noktada enteresan (ve mantıklı) bir şekilde o zindanda edindiğimiz tecrübe ve yağmalar oyun dağılsa bile boşa gitmiyor. Bir sonraki bölümü tamamladığınız zamanki ödüllere dâhil ediliyor (başta bir an boşa gitti sanıp bu konuda da söylenmiştim ama doğrusunu fark edince yazıya da ekleme ihtiyacı hissettim).

Bu karakterlerin tipine n'olmuş?

İnanın Drizzt kitaplarını çok seven ve güncel olarak hâlâ okuyan biri olarak *Dark Alliance*'ı sevmek için çok uğraştım; lakin saydıracaklarım ne yazık ki hâlâ bitmedi. Karakterlerin PS3 ve Xbox 360 döneminden hallice modellemelerini şimdilik görmezden geliyorum. 2017'den beri geliştirildiği düşünülünce ekstra üzücü ama grafik her şey demek değil sonuçta. Asıl takıldığım konuya gelirsek... Bu karakterlerin tipini siz neye göre yaptınız kuzum? Mantığım kitaplar olması lazım diyor ama kitaplardaki karakterlerle alakası yok bunların. Bruenor'un





D&D konseptine uysun diye göstermelik Attribute koymuşlar ama tabii ki doğru bildiniz, asıl olması gereken değerlerle yakından uzaktan alakası yok.

saçının ve sakalının kıpkızıl olması kitapta defalarca "Öz hakiki Battlehammer be!" diye tanınmasını sağlayacak derece dikkat çekici bir detayken oyuna sarışın Bruenor koymuşlar. Wulfgar, Kristal Parçası döneminde sırma saçlı ve temiz traşlı bir arkadaşımız olarak tasvir edilirken siz direkt Viking modeli saç-sakal yapmışsınız adama. Hele hele bütün kitaplarda, çizgi romanlarda ve her türlü medyada "SİYAH BİR PANTER" olarak geçen Guen'i "astral panter dediklerine göre böyle saydam, yıldızlı, pembeli morlu bir şey olsa gerek" diye tasarlamış olmaları gerçekten facia. Daha da kötüsü, bu karakterler neden kitaplarda hiç kullanmadıkları yeteneklere sahipler oyunda? Drizzt'in hangi hikâyesinde var menzilli saldırı için kullandığı mor halkalar? Etrafını hançerlerle donattığı büyüyü nerenizden uydurdunuz? D&D oyuncusu titizdir böyle konularda, oyunda bir büyü görürse onun hangi büyü olduğunu tespit etmek, bilmek ister; açar kural kitabını bakar doğru yapmış mısınız diye (Baldur's Gate 3'ün 5th Edition tartışmaları aylardır devam ediyor mesela). Oyuna eklenen yeteneklerse "bu da böyle büyülü bir şeyler atsın" seviyesinde ve ne karakterlere ne sınıflara ne de kitaplara uyuyor.

Ya bu arada, başka oyunlardan esinlenmeleri falan da anlıyorum da Tuque Games'teki Blizzard sevdalısı kimse ne olur bir daha tasarım konusunda karar alması





yasaklansın. Zira zırh tasarımları WoW'un bile en korkunç dönemi sayılan ve "palyaço zırhları" olarak andığımız The Burning Crusade dönemini mumla aratacak kadar kötü. Hatta hayatımda daha kötü zırh tasarımları görmedim sanırım. Bütün zırhlar fazlasıyla abartılı siluetlere sahip ve işlevsellik ya da gerçekçilikten alabildiğine uzak. Koskoca Mithril Salonu'nun kralı olmuşsun ama kafana metal bir kova geçiriyorsun hâlâ. Bir de çeşitli elementlere direnç kazandıran zırhlar var ki düşman başına. Üzerinde asit kabarcıkları olan ağaç kabuğu tasarlamanın iyi bir fikir olacağını nasıl düşündünüz yahu? Dahası, bu Salon'un Yol Arkadaşları'nın konseptine nasıl uyuyor?

En azından "Skin" diye bir özellik var diye bir an sevindim. Belki karakterlerin ikonik, başlangıç setlerini kullanabilirim bu sayede diye düşündüm. Lakin bu sistem de aynı haltı laciverte boyamak dışında bir iş yapmıyor. Gerçekten, siyah zırhı laciverte boyadım ve artık enine değil de boyuna çizgili seviyesinde çalışıyor sistem; başka zırh tasarımlarını kullanamıyorsunuz. Belki ileride başlangıçtaki tasarımların geliştirilmiş versiyonları çıkar diye bekledim; o açıdan da hayal kırıklığı yaşadım. Belli ki o görünüşleri ilk 10 dakika kullanalım diye yapmışlar sadece. Çok yazık, zira oyundaki zırhların neredeyse tamamı çok daha kötü gözüküyor.

Tuque içindeki Blizzard sevdalısını hedef almadaki tek sebebim zırhlar değil. Düşman tasarımları da bolca "esinlenilmiş". En çok karşınıza çıkacak olan goblinler bildiğiniz Shadow of Mordor'daki orkların kopyala / yapıştır yapılmış hâli zaten. Onun dışında mesela bir troll boss var, üzerine elektrikli aksamlar saplayıp "ELEKTRİKLİ TROLL BU" demişler. Yahu Naxxramas'a boss yapmıyorsunuz, D&D oyunu bu. Bir de "The Chef" diye bir boss var, "The Butcher'ı telif hakkına takılmadan ne kadar çakabiliriz" konusunda ileride müzelerde sergileneceğini düşünüyorum şahsen.

Tamam vurma, öldü...

Hiç mi güzel yanı yok bu oyunun, 3 sayfadır magic missile'le tarıyormuş gibi saydırıyorum oyuna. Var demek istiyorum ama dilim gitmiyor inan sevgili okur. Hantal dövüşe alışırsan biraz keyif veriyor yine demiştim. Co-op oynamak iyi bir gruba denk gelirseniz eğlendirebiliyor. Ama tutup da onca parayı bayılmaya değecek bir oyun mu? Kesinlikle değil. Game Pass'te olması güzel. Böylece halihazırda Game Pass üyeliğiniz varsa şöyle bir göz atıp size hitap edecek mi diye bakabilirsiniz. Ama günün sonunda daha iyi loot kasmanın da bir amacı olması lazım diye düşünüyorum. Herhangi bir end-game içeriği olmayan ve sene sonunda bir yeni hikâye bir de yeni oynanabilir karakter ötesinde ciddi bir içeriği olmayacak bu oyuna o kadar parayı başka türlü koyu bir Drizzt fanı olan ben bile vermem doğrusu.

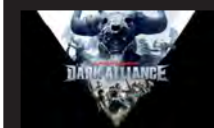
+

- Beraber oynayacak üç arkadaşınız daha varsa birkaç saatliğine eğlendirebilir
- Game Pass'e dâhil
- Journal kısmındaki özet bilgiler

–

- Sayfalardır örneklediğim korkunç tasarım tercihleri
- O bölümdeki ilerleyişinizi tıkayacak kadar ciddiye varabilen türlü türlü bug'lar
- Klavye kontrolleri çok vasat (mümkünse gamepad'le oynayın)

4



Son Karar

Bu oyuna harcayacağınız vakit ve paraya gidip Drizzt kitaplarını okusanız daha iyi.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Tuque Games | **DAĞITIM:** Wizards of the Coast
DİJİTAL İNDİRME: 113 TL (Steam, Xbox) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** Drizzt kitaplarını okuyun!

GRAVEN

Eski FPS'lerden kim kalmış

ANTON SEMCHENKO

Eski FPS oyunlarını seven birisi olarak bunu söylediğim için taşlanacak olabilirim ama orijinal *Doom*'lar en sevdiğim oyunlar arasında değiller. Yanlış anlamayın, *Doom 1* ve *2* günümüzde dahi rahatlıkla oynanabilecek çok iyi oyunlardır. Ancak sonrasında çıkan oyunların *Doom*'un formülünü geliştirdiğini düşünüyorum. *Heretic* ve *Hexen*'in kafa karıştırıcı ve zorlayıcı bölüm tasarımları, *Duke Nukem 3D*'nin ve *Blood*'ın ana karakterleri, *Strife*'ın hafif RYO öğeleri ve hikâyesi buna güzel örneklerdir.

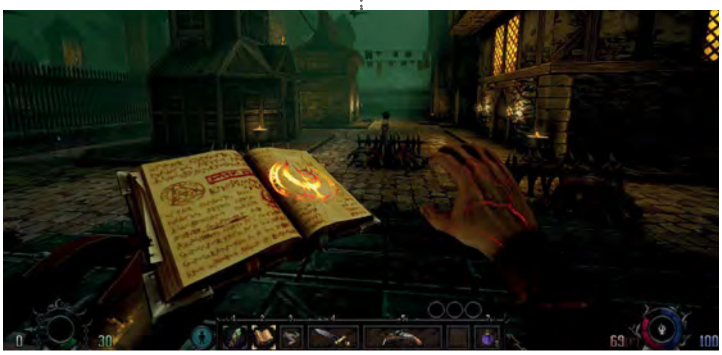
Hexen'i hatırlayan?

Bağımsız oyunları takip ediyorsanız modern-retro FPS'lerin genelde *Doom*'dan veya *Quake*'ten esinlendiğini biliyorsunuzdur. *Graven*'sa ilham kaynağı olarak *Hexen*'i seçmesiyle öne çıkıyor. En azından tanıtım videosunu gördüğümde edindiğim ilk izlenim bu yöndeydi. Oynadıktan sonra rahatlıkla söyleyebilirim ki *Graven*, iyisiyle kötüsüyle *Hexen*'in kolay bir versiyonu gibi olmuş.

Hexen'in kolay versiyonu diyorum çünkü ne bölümler oradaki kadar karmaşık ne de cephane o kadar sınırlı. Zaten cephaneye çoğu zaman ihtiyaç duymuyoruz, zopamızı alıp zombilerin kafasına kafasına vurarak ilerliyoruz. Bu noktada geliştiricileri tebrik etmek lazım tabii, vuruş hissini çok iyi kotarmışlar. Tok sesler ve bolca kullanılan parçacık efektleri sayesinde Haydar'ımız kullanması tatmin edici bir silah olmuş.

Sihirli dayak değneğimizin yanı sıra kılıç, birkaç menzilli silah ve iki de büyü bulabiliyoruz bu versiyonda. Özellikle kılıcı aldıktan sonra değneğin bir numarası kalmıyor, karşımıza çıkan düşmanları rahatlıkla kesip biçmeye başlıyoruz.

Düşman demişken, özellikle ilk bir - bir buçuk saat boyunca yapay zekâ canınızı çok sıkacak. Can sıkacak derken uyuyakalma tehlikesinden bahsediyorum. Neyse ki sonlara doğru düşman çeşitliliği artıyor da aksiyon ve zorluk seviyesi azıcık yükseliyor. Her şeye rağmen olur da ölürseniz genelde çok uzakta olmayan son kayıt noktasından hiçbir şey olmamış gibi devam ediyorsunuz.





Bu abiden görevi aldığınıza emin olun, bir saatiniz boşa gitmesin.

Peki ya Strife'ı?

Hexen'in en sevdiğim tarafı karmaşık bölüm tasarımlarıydı. Keşfederken nereye gittiğimizi, ne yapmamız gerektiğini aklımızda tutmamız gerekiyordu ve kaybolmamız oldukça kolaydı. *Graven*'ın bölümleri o derece karmaşık olmasa da birbirine bağlanan geniş haritaları, kısayolları ve gizli odaları keşfetmek oldukça tatmin edici. Hatta bu konuda *Graven*'ı *Hexen*'den ziyade *Strife*'a benzetmek daha doğru olacaktır.

Birkaç saatlik oynanış süresi boyunca düşmanların kapılara takılmasını veya beni görmezden gelmesini saymazsak sadece bir tane ciddi hatayla karşılaştım. Yaptığım bir görev sayılmadı ve oyunu kapatıp o kısmını baştan oynamak zorunda kaldım. Tabii oyun henüz erken erişim aşamasında.

Gelelim en önemli soruya, *Graven* iyi bir oyun mu ve satın almaya değer mi? Bu aşamada cevabım hayır. Sunduğu içerik hoş olsa da kesinlikle doyurucu değil. Ancak bu haliyle bile potansiyelini görmek mümkün. Yazıda sözü geçen eski usul FPS oyunlarını seviyorsanız veya anlattıklarım ilginizi çektiyse gözünüz *Graven*'ın üzerinde olsun. Şahsen bu oyunun geleceği için çok umutluyum.

Pardon tuvalet neredeydi?

Eski FPS'lerde teknik sebeplerden ötürü gerçekçi bölümler tasarlanmazdı. Sadece ilgili mekânın havası verilirdi. Graven'ın bölümleri de benzer bir mantıkla tasarlanmış. Bir köyde, bir lağımda geziyormuş gibi hissetsek de durup iki dakika düşününce bölüm tasarımlarının çok anlamsız olduğunu görebiliriz. Günümüzde daha detaylı modeller ve kaplamalar sayesinde ayrıntılı mekânlar tasarlanabiliyor olsa da eğlence için kurban edilen ilk unsur gerçekçilik oluyor. Bu nedenle çoğu oyunda tuvalet gibi oyuna etkisi olmayan küçük ve ilk aşamada aklımıza gelmeyecek odaları bulmak zor olabiliyor.

+

- Görseller ve atmosfer
- Eski usul FPS tasarımı
- Vuruş hissi
- Bölüm tasarımı

−

- Oyun bozan bir iki hata
- İçerik az
- Düşmanların yapay zekâsı problemli
- Özellikle başlardaki çatışmalar çok sıkıcı ve tekdüze

Son Karar

Bu haliyle almaya değmez ama potansiyeli var. Özellikle eski FPS'leri özlüyorsanız gözünüz üzerinde olsun.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Slipgate Ironworks | **DAĞITIM:** 3D Realms, 1C Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam, Epic, Playstore) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-165-graven



STARLINK: BATTLE FOR ATLAS



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, yaz sıcağında serinleten oyunlarda, sağlıkla ve geç kalmadan görüşmek üzere.

OYUNCAK GEMİLERLE UZAY AKSİYONU

Starlink izlenimlerime geçmeden önce; ana paket içeriğini tanıtayım da oyun hakkında baştan bir fikriniz oluşsun: Kanatları, iki adet silahı ve kokpitteki pilotu değiştirilebilen, 10-12 cm. boyutlarında, orta seviye bir oyuncak uzay gemisi çıkıyor paketin içinden. Standart başlangıç paketi hep aynı gemi, iki silah ve bir pilottan oluşuyor. İsterseniz ek gemi - çift silah ya da pilot paketlerini ayrıca alabiliyorsunuz. Bu içeriği sanal mağazadan alıp oynarken uzay gemimizi, kanat, silah ve pilotumuzu değiştirmek de mümkün. Ama bence oyunun esprisi, küçük çocuklara hitap eden sevimli oyuncak gemiler sunması.

ÇOCUKLARLA CO-OP İÇİN İDEAL

İlkokul 2. sınıf öğrencisi yeğenim, her ne kadar oyuncak uzay gemileri ve bu oyuncakları konsol oyununda kullanma fikrini coşkuyla karşılasa da,



Yenmemiz gereken minyonların birçoğu robot türünden oluşuyor.



oyuncak kısmına karşı hevesi tahminimden kısa sürede azaldı. Oyuna gelirsek: Gene her ne kadar 7 veya 8 yaş üzeri çocuklara tavsiye edilse de, bu yaş sınırlaması biraz daha yukarılarda olmalıydı gibi bence, 10-11 yaş üzeri örneğin. Aksiyon - rol yapma tarzından alışık olduğumuz, klasik bir "gezegeni istila etmiş karanlık güçlerden kurtulmak için özveriyle çabalayan kahramanlar topluluğu" öykümüz var. Bu kahramanların çoğu da oyuncak paketlerden çıkan pilotlar tabii. Gezegende keşif - kaynak toplama - hedef vurma - robot pataklama gibi, az çok tahmin edeceğiniz görevleri, alevli-dondurucu-kinetik gibi türlere ayrılmış silahlar yardımıyla tamamlıyoruz. Çizgi filmi andıran grafikler yanıltmasın, belli hasar kombolarını kullanmayınca zorluk seviyesi beklenmedik derecede artabiliyor. Oyun deneyimim boyunca, yeğenimle beraberken ya da yalnız takılırken, yarım saat - 40 dakikalık oyun bölümler sıkılmadan geçti benim için Starlink'te.

8

Son Karar

Oyuncakları çok eğlenceli değilse de 9-10 yaş civarı çocuklar için ideal bir oyun.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft
DİJİTAL İNDİRME: 369 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** starlink.fandom.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Sinema ödüllerini alt üst edecek ve uzun yıllar boyu unutulmayacak bir film izledim bu ay: E.T. Dünyamıza ziyarete gelen sevimli bir uzaylıyla bir çocuğun dostluğunu anlatan, ses ve görüntü efektleriyle dolu, sıcak bir bilimkurgu muhabbeti. Yönetmen Steven Spielberg. Henry Thomas ve Drew Barrymore başrollerde.

OYNUYORUM

1 Red Dead Redemption 2 (PC)
2-) Days Gone (PC)
3-) Uncharted 4 (PS4)
4-) Dead Island D.E. (PC)
5-) Tony Hawk's P.S. 1-2 (PS4)

BEKLİYORUM

1 Dying Light 2 (PC)
2-) The Sims 5 (PC)
3-) Olympic Games Tokyo 2020 (PS4)
4-) Riders Republic (PS4)
5-) Vampire M. Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ÇOK OYUNA GAZLI DEĞİLMİŞİZ GİBİ E3'TE DAHASINA GAZA GELDİK, BEKLEYEN BİR ARABA OYUNUMUZ YOKMUŞ GİBİ YAZ İNDİRİMLERİNDE YENİLERİNİ ALDIK, PS'LE TÜRK OYUNCULARIN ARASI ZATEN AÇIK DEĞİLMİŞ GİBİ YENİ ZAMLA DAHA DA AÇILDI... HAREKETLİ AYDI KISACASI.

ÇOK OYUNCULU

Yeni



CHIVALRY II
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE

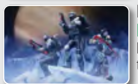
Çok sıkı bir oynanış, çeşit çeşit eğlenceye imkân veren bir sürü ıvır zıvır eklemişler. Bu sayede zaten az sayıda olan yakın dövüşe odaklı multiplayer oyunlar içinde kendine iyi bir yer edindi. Ama daha az karambol içeren modlara ve oyunculara bir şeyler başardığını hissettirebilmeye ihtiyacı var.



Hunt: Showdown
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Gerilimli ve orijinal yapısıyla battle royale'ler arasından sıyırıldı ve giderek daha da güçlü hale geldi.



It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.

Yeni



Phantasy Star Online 2: New Genesis
PC, X|S, X-One
Ücretsiz bir DVO arıyorsanız ilk göz atmanız gereken yapımlardan biri.



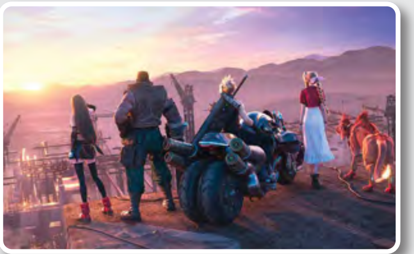
Outriders
PC
Hızlı ve eğlenceli oynanışıyla, özgün sınıflarıyla, bol bol farklı yetenek sunuşuyla fena bir çıkış yapmadı.

Klasik



Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
Aslında çok da iyi yorumlar almıştı ama olmayınca olmuyor işte...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FINAL FANTASY VII REMAKE
PS5, PS4

Yeni çıkan PS5 versiyonu Intergrade zaten görselliğiyle akılları baştan alan FF7 Remake'in daha da güzel gözükmesini sağlamasıyla ve oyuna sahip olanlara ücretsiz yükseltme imkânı sunmasıyla gönlümüzü kazandı. Yuffie'nin başrolde olduğu Intermission DLC'si de başımızdan alınmış aklımıza bir de shuriken attı.



Fantasian
iOS
FF'in yaratıcısı Sakaguchi görsel olarak muhteşem, diğer açılardan biraz klişe, genel olarak hoş bir oyun yapmış.

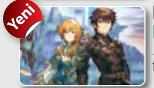


Haven
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



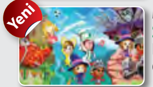
Disco Elysium: The Final Cut
PC, PS5, PS4
The Final Cut mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme sayılır mı tartışılır. Ama neticede mükemmel.

Yeni



Edge of Eternity
PC
Japon değil Fransız yapımı bir JRYO olduğundan çok farklı bir tadı var

Yeni



Miitopia
Switch
Karşıdan fazla basitmiş gibi görünebilir ama aslında dopdolu ve insanı bol bol güldüren bir yapım.

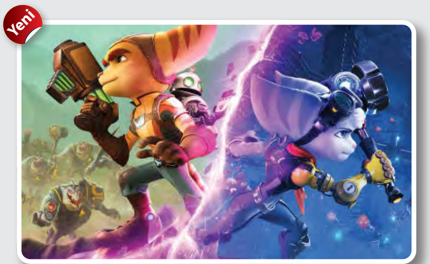
Klasik



SMT III: Nocturne - HD Remaster
PC, PS5, PS4, Switch
Efsaneler efsanesi JRYO'nun hakkını veremese de fena olmayan bir HD sürüm. Fiyatıysa affedilir gibi değil.

AKSİYON

Yeni



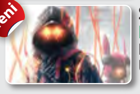
RATCHET & CLANK: AYRI DÜNYALAR
PS5

Müthiş tasarlanmış bir sürü farklı dünyası, kullanımı başka başka bir sürü silahı, platformları, bulmacaları, DuelSense kullanımı falan derken tam bir görsel şölen, tam bir eğlence bombası olmuş! Efsane seriye de PS5'e de çok yakışmış!

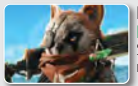


Resident Evil Village
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hem önceki RE'lerden hem de başka yerlerden doğru ilhamlar almış. Serinin ağırlığını başarıyla taşıyor.

Yeni

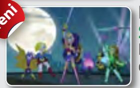


Scarlet Nexus
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Dolu dolu bir oyun ama biraz fazla dolu dolu mu ne? Üzerinize atılan bilgi yoğunluğu darlayabilir.



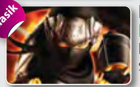
Biomutant
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Söz verdiği her şey olamasa da rengârenk dünyası ve müthiş savaş sistemiyle büyük keyif yaşatmasını biliyor.

Yeni



DC Super Hero Girls: Teen Power
Switch
Esas hedef kitlesi çocuklar olan oyunlar bazen her yaştan oyuncu için keyifli olabiliyorlar.

Klasik



Ninja Gaiden: Master Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Pek de özenle yenilenmemiş, özellikle PC'de çok can sıkıyor. Ama işte Ninja Gaiden neticede. Yeri ayrı.

Klasik



Mass Effect - Legendary Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Oyun dünyasının en efsanevi serilerinden Mass Effect'e de böyle efsanevi bir paket yakışırdı.

STRATEJİ



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



Nebuchadnezzar
PC
Pharaoh, Caesar gibi eski zamanlarda geçen şehir kurma oyunlarına özlem duyuyorsanız bir göz atmanızda fayda var.

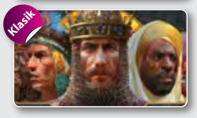


Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.



Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!

Klasik



Age of Empires II
PC, PS2
AoE 4'ü beklerken iyi gider. Hele şahane bir yenilenmiş versiyonu olduğu da düşünülürse hâlâ canavar gibi oynanır.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.

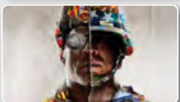
Yeni



Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Sniper: Ghost Warrior serisinden beklediğiniz her şeyi sağlam bir şekilde sunuyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.

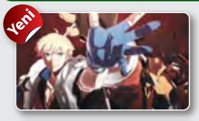
Klasik



Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR

Yeni



Guilty Gear -Strive-
PC, PS5, PS4
Çok sıkı dövüş mekanikleri, efsane karakterler, sağlam netcode ve epik bir hikâye. İnsan bir dövüş oyunundan daha ne bekler?



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.



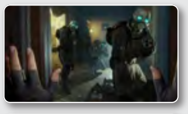
FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.

Klasik

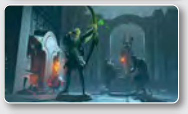


Need for Speed: Underground
PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Arada bir hatırlayıp kendi kendimize "get low get low get low" diye şarkı söylemezsek bir şeyler eksik kalıyor gibi hissediyoruz.

SANAL GERÇEKLiK



Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemezdi , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Demeo
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Şimdilik içeriği kısıtlı olsa da masaüstü FRP tecrübesini VR'da harika yaşatıyor. VR'ınız varsa kesin göz atılması gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

MACERA & BULMACA



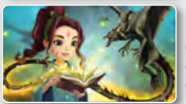
Oddworld: Soulstorm
PC, PS5, PS4
90'lardan beri itinayla devam eden Oddworld serisi bu kez mizah dozunu düşürüp ciddi bir havaya bürünüyor.



Red Ronin
PC
Katana Zero'yu sevenler Red Ronin'e de mutlaka göz atmalı. Türü farklı ama kesiş hissi yine on numara.



Subnautica: Below Zero
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
İlk oyundaki hayatta kalma gerilimi azalmış, onun yerine hikâyenin ağırlığı artmış. O da olur!



Lost Words: Beyond the Page
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Oynanışı ve bulmacaları çok basit, hikâyesiyse çok samimi bir yapım. Kesinlikle iyi ki oynamışım dedirtecek cinsten.



The Dig
PC
LucasArts dendiğinde ilk akla gelen macera oyunlarından değil belki ama diğerlerinden hiç de aşağı kalır yanı yoktur aslında.

BiR GARiP OYUN



Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



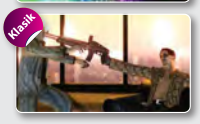
Muck
PC
Sırf iddiasına, geyiğine yapılmış bir oyunun bu kadar güzel olması, bu kadar sarması ve deli gibi oynanması?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Yakuza: Dead Souls
PS3
Tamam, klasik olduğu tartışılır, kabul ama zaten tuhaflık timsali olan Yakuza serisi bir de zombi işine girince iş iyicie abartmıştı.

EDITTOCHAT

Mutlu: Bu ekipte Humankind oynayan var mı ya? Canım çok 4x çekiyor ama parayı Civ 6'ya mı bassam Humankind'ın çıkışına mı saklasam emin olamadım :/

Onur: Bence bekle üzerine bir 4 daha koy 4x4 al, pikniğe gidersin, tatile gidersin, çocukları okuldan alırsın, ayağını yerden keser.

Mutlu: :/

Sabri: Arkadaşlar Zelda yeteri kadar kafamı karıştırıyor canon konusunda, bir de burada kafamı karıştırmayın.

Onur: Kolay ya Zelda. Sarışın yeşil giysili çocuğun adı Zelda işte, başka bir şey bilmeye gerek yok.

Ömer: Böyle cahil cahil konuşanlara uyuz oluyorum, Zelda oradaki prensesin adı, yazın artık kafanıza. Yıllar boyunca bunu öğrenememiş birinin bir de oyun dergisinde yazıyor olması trajik. Yeşilli çocuğun adı Luigi.

Engin: Luigi mi? Link hangisi oluyor o zaman?

Ömer: O parkın içinde.

Engin: Anladım...

Göker: Ahali Dark Souls 3 PS4 save'ini Steam hesabına aktarmanın yolu yoktur değil mi?

Ali: Oyunu Steam'de açıp PS4'te yaptığın her şeyi birebir aynen yapıyorsun, sonra oyunu kaydediyorsun.

Mutlu: Mind blown!

Göker: Allah'tan Mortal Kombat demedim. Aynı adamları PC'de bulup aynı dayağı yemem gerekirdi.

Onur: O Loki bölümü ne öyle ya!

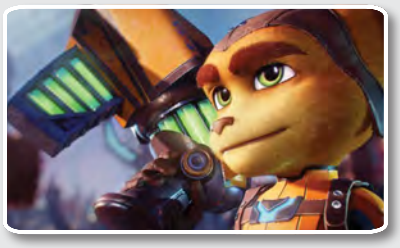
Eren: Daha izlemedik sus.

Can: Abi atla seviştiği sahne mitolojide vardı ama diziye koymazlar sanıyordum ben. Sürpriz oldu gerçekten.

AYIN ALTIN OYUNLARI



SCARLET NEXUS



RATCHET & CLANK: AYRI DÜNYALAR



GUILTY GEAR -STRIVE-

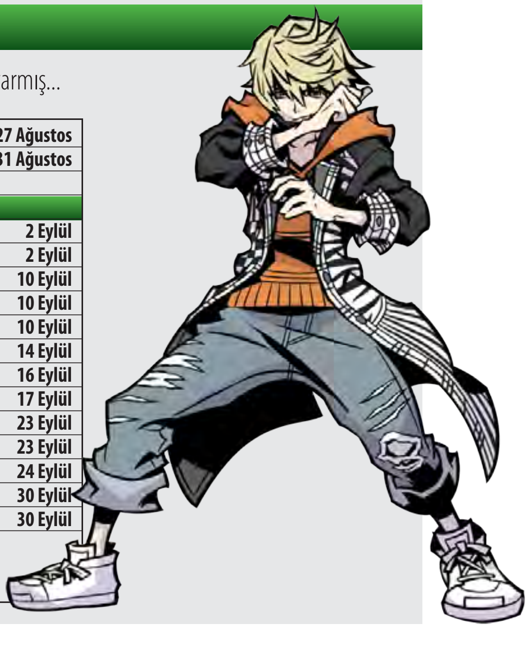
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Hayatta Psychonauts 2'nin çıkış tarihini yazdığımız günleri görmek de varmış...

Temmuz '21	
Monster Hunter Stories 2	9 Temmuz
Zelda: Skyward Sword HD	16 Temmuz
F1 2021	16 Temmuz
Cris Tales	20 Temmuz
Last Stop	22 Temmuz
Orcs Must Die 3	23 Temmuz
Neo: The World Ends with You	27 Temmuz
Samurai Warriors 5	27 Temmuz
The Ascent	29 Temmuz
Fuga: Melodies of Steel	29 Temmuz

Ağustos '21	
Skatebird	12 Ağustos
Humankind	17 Ağustos
12 Minutes	19 Ağustos
Aliens: Fireteam Elite	24 Ağustos
Kena: Bridge of Spirits	24 Ağustos
King's Bounty II	24 Ağustos
Psychonauts 2	25 Ağustos
No More Heroes III	27 Ağustos
New World	31 Ağustos

Eylül '21	
Riders Republic	2 Eylül
WRC 10	2 Eylül
Life is Strange: True Colors	10 Eylül
Tales of Arise	10 Eylül
WarioWare: Get It Together	10 Eylül
Deathloop	14 Eylül
Rainbow Six: Extraction	16 Eylül
Aragami 2	17 Eylül
Diablo II: Resurrected	23 Eylül
Sable	23 Eylül
Lost Judgement	24 Eylül
Hotwheels Unleashed	30 Eylül
Melty Blood: Type Lumina	30 Eylül



ViZYON TARiHi
22 EKİM 2021



GECE, NEON VE BİZİM EDGAR

EREN ERYÜREKLİ

Kariyeri boyunca farklı türlerde iş yapmaya meyilli, kendini fazla tekrar etmeyen yönetmenleri aşırı takdir ediyorum. Edgar Wright da Shaun of the Dead, Hot Fuzz, Scott Pilgrim vs. The World ve Baby Driver gibi birbiriyle alakasız filmlerde hep çok iyi işler çıkarttı. Şimdiyse sıra psikolojik gerilimde ve daha fragmanından afakanlar bastıran Last Night in Soho, Wright için yeni bir zafer olacak gibi.

Eloise, Soho'ya (ki Londra'nın köklü kültür, sanat ve eğlence merkezlerindendir) yeni taşınan hevesli bir moda tasarımcısıdır fakat oradaki hızlı hayata ayak uyduramaz hemen. En büyük idollerinden birisi de 60'larda fırtınalar estiren şarkıcı Sandy'dir. Nasıl olursa olur ve Eloise kendini bir anda 60'ların Soho'sunda, o hayran olduğu ışıltılı dünyanın içinde ve Sandy'nin hayatını yaşıyorken bulur. Buradan sonrasıysa psikolojik sanrıların doğaüstü korkuyla harmanlandığı acayip bir neon tünelden baş aşağı düşmek gibi olacak. En azından fragman bu atmosferi veriyor diyelim.

Wright neden böyle bir film çektiği konusundaysa ömrünün 25 yılını Soho'da geçirdiğini, buranın her ne kadar steril gözükse de metruk duvarlarının ardında inanılmaz hikâyeler ve karanlık bir geçmiş taşıdığını düşündüğünü ve filme bunun ilham verdiğini söylemiş.

Filmin oyuncu kadrosunda ağır yükü son yıllarda izlemeye doyamadığımız Anna Taylor-Joy ve yükselen yıldız Thomasin McKenzie paylaşıyor olsa da yan rollerde üç sinema emektarı göze çarpıyor. Terrence Stamp zaten yılların eskitemediği bir karizma ve filmin çekimlerinden sonra kaybettiğimiz Diana Rigg ve Margaret Nolan da bugün Anna neyse zamanında o olduklarından anlamlı bir son filmle ebediyete intikal etmişler diyebilirim. Filmin fragmanında Anna Taylor-Joy'un kendi sesinde bir şarkı dinleme fırsatımız da oldu, zaten dönem gereği bol bol dans ve baş döndüren eğlence sahnesi de göreceğiz ki bunlardan birinde Taylor-Joy'un sinema tarihine geçecek bir dans performansına imza attığı söyleniyor. Ne diyeyim uçur bizi Anna, buna çok ihtiyacımız var.

Filmin bir handikabı varsa olsa olsa gizemi fazlaca söndürüp temposunu yitirmesi olabilir ki Wright'ın Scott Pilgrim'den beri birlikte çalıştığı kurgucusu Paul Machliss bu endişemi yok etmeye yetiyor. Beynimize ters kontak yaptıracak görüntülerse Güney Kore'nin efsane filmlerinde imzası olan ve artık Hollywood'da yükselen Chung-Hoon Chung'a ait. Hani elimi nereye sallasam işinin ehli birisine çarptığım filmin pandemi yüzünden ertelenmesi de üzerinde özenle çalışılan bir yıl daha geçirdiği anlamına geliyor ki izlediğimizde o bitmiş hissiyatın rahatlıkla geçeceği kanaatindeyim. Hani normalde öyle mi olur böyle mi olur derdim ama bu film gayet iyi çıkacak arkadaşlar.

Son bir not olarak Soho, The French Dispatch ve Dune aynı gün vizyona girecekler ABD'de. Bizde de aynısı olur mu şu an kesin değil ama eğer olursa o gün üçüne de bilet alıp hepsini baştan sona sevinç gözyaşlarıyla izlerdim, o derece özledim sinemaya gitmeyi.

YÖNETMEN: Edgar Wright **OYUNCULAR:** Anna Taylor-Joy, Thomasin McKenzie, Matt Smith, Diana Rigg, Jessie Mei Li

Last Night in Soho'ya İlham Veren Filmler

3. Repulsion (1965)

Cinsellikten tiksinen bir kadının kız kardeşinin erkek arkadaşının hayatlarına girmesiyle birlikte yaşadığı artan şiddetteki sanrıları ve depresyonu, zamanına göre oldukça sert bu filmde layığıyla yansıtılmıştı.



2. Don't Look Now (1973)

Doğaüstü temalarıyla öne çıkan film küçük kızlarını yeni kaybetmiş bir çiftin Venedik yolculuğuyla başlıyor ve zihinsel güçleri olan kız kardeşlerin öte dünyadan gelen uyarısıyla mistik bir ton tutturuyordu. Bu da iyi geren filmlerindendir zamanının.



1. Rosemary's Baby (1968)

Roman Polanski'nin lanetli klasiği bebek yapmak isteyen bir çiftin daha derli toplu bir yere yerleşmesi ve tuhaf komşularının psikolojik baskılarıyla tırmanan gerilimi cidden rahatsız edici şekilde anlatır. Omen ve Exorcist'le birlikte dönemin en gergin ve karanlık 3 filminden birisidir.





Hannibal Barca

Askeri stratejinin babası

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Roma Seferi

M.Ö. 3. yüzyıla gelindiğinde Roma, İtalya'da önemli bir güç haline gelmiş ve Batı Akdeniz'deki nüfuzunu arttırmaya başlamıştı. Bu yeni rakip, kaçınılmaz olarak dönemin süper gücü olan Kartaca'yı rahatsız etti ve 100 yıldan uzun sürecek mücadelenin ilk ayağı olan Birinci Pön Savaşı, Roma'nın zaferiyle sonuçlandı.

Onurları kırılan ve aşağılanan Kartacalılar, dişlerini bileyerek intikam alacakları günü bekliyorlardı. O yenilgiden sadece 20 yıl sonra Po Ovası'nı yerle bir edip, Romalılara ecel terleri döktürecek olan Hannibal Barca, işte bu intikam arzusu içinde, Roma'dan nefret ederek büyümüştü.

Öyle ki daha 9 yaşındayken, son nefesine kadar Roma'yla savaşmaya söz verdiği rivayet edilir. Bu rivayet ne kadar doğrudur bilinmez ama, bu sözün hakkını fazlasıyla verdi. Sadece 26 yaşındayken Kartaca'nın İspanya ordularının başına geçen Hannibal, korkusuz bir taktik dehasıydı. İtalya'da terör estirdiği 15 sene boyunca, beklenmedik kararları ve cüretkâr hamleleriyle en umutsuz durumlarda bile düşmanlarına karşı üstünlük sağlamayı başarıyordu. Roma ordusunu tuzağa düşürüp çevirerek imha ettiği Cannae muharebesi, Roma'nın tarihi boyunca aldığı en büyük yenilgilerden birisiydi.

Verdiği korku o kadar büyüktü ki, 2. Pön Savaşı sonucunda Kartaca'nın mağlup olmasının ardından Anadolu'ya gönüllü sürgüne gittiğinde bile Romalılar yıllarca peşini bırakmadı. Sonunda yakalanacağını anladığında da, düşmanlarının eline düşmektense ölümü tercih ederek yüzüğünde taşıdığı zehirle intihar etti.

Hannibal, Roma'yı tarihin tozlu sayfalarına gömmeyi başaramasa da, kullandığı taktiklerle binlerce yıl boyunca sayısız komutan ve lidere ilham verdi: Baş düşmanı olan Romalılar onun taktiklerini benimseyerek dünyaya hâkim oldular. 2000 yıl sonra Alman askeri ekolünün temellerini oturtan Schlieffen, bizzat Cannae muharebesindeki taktikleri modern stratejiye uyarlamış, bu taktikler iki dünya savaşında da Almanya'ya hızlı ve kesin muharebe zaferleri sağlamıştı.

Hannibal, Roma'ya karşı en etkili yöntemin savaşı Roma topraklarına taşımak olduğunu biliyordu. Bu amaçla İspanya'da yaklaşık 50 bin kişi ve 38 filden oluşan bir ordu topladı ve İtalya'ya doğru harekete geçti. Romalılar, farklı güzergâhlar üzerinde bu tehlikeye karşı önlem alsa da, Hannibal, hiç ihtimal vermedikleri bir yolu seçmişti. Ordusunun yarısını kaybetmek pahasına da olsa aşılması imkânsız görülen Alp dağlarını aştığında, panik tüm İtalya'yı sardı.

Roma'nın gönderdiği lejyonlar bir bir yenilirken senatoda korku büyüyor, Hannibal'sa Roma hâkimiyetinden rahatsız durumda olan barbar kabilelerini yanına çekerek zayıf düşmüş ordusunu takviye ediyordu. Çaresiz kalan ve paniğe kapılan senatonun neredeyse tüm kaynaklarını kullanarak gönderdiği 80,000 kişilik dev ordu bile, sayı olarak Kartacalıların iki katı olmasına rağmen, Cannae Muharebesi'nde kıskaca alınarak neredeyse tamamen katledildi.

Ancak tüm bu başarıları ve büyüyen şanı, döndüğünde bir darbe yapabileceği korkusuyla Kartaca'da Hannibal'a karşı olan muhalefeti de güçlendirdi. Kartaca'dan beklediği lojistik ve askeri desteği hiçbir zaman alamayan Hannibal, kendisi kadar yetenekli düşmanı Scipio'nun da sahneye çıkmasıyla Roma'ya diz çöktürme şansını kaybetti.





ANTON CHIGURH

ONUR KAYA

EFEM BİR DAKİKA SABİT DURUR MUSUNUZ, BİR ŞEY DENEYECEĞİM

Bir adam düşünün, donuk, hırıltılı konuşması güneşli ve mutlu bir günde bile bir şeylerin ters gittiğinin haberini versin. Kökeni belirsiz ismi soluk beyaz yüzüne, soluk beyaz yüzü garip saçına, garip saçı sıradan kıyafetlerine uymasın. Bu uyumsuzluğuyla karşısına çıkanın algısını acıtan (sadece algısını acıtsa neyse gerçi) ve beklentilerini sakatlayan bir adam olsun bu. Kendi duyularıyla da çevresindeki her şeyi içine çekip ehlileştiren, üzerlerindeki hâkimiyetini ilan eden biri. Sonra bu yeri yurdu belirsiz, dünyanın dışından gelmişe benzeyen varlığı alın, çalıntı ülkelerinin zenginliklerinden kendilerine çektikleri ziyafette yorgun düşmüş insanların tam ortasına bırakın. Ne yapar sizce? O ülkenin bir sonraki hırsızı, yeni hayalet tiranı, büyük ve zalim çiftçisi haline gelmez mi?

Mezbaha 1980

Tiranlıktan kastım, para, şöhret veya politik güçle sistemin içinden ona sözünü geçirmek değil, sistemin dışında kalıp ona dışarıdan bakarak hükmetmek, onu hasat etmek. Javier Bardem'in Cormac McCarthy'nin sayfalarındaki adama etini kemiğini ödünç vererek yarattığı Anton Chigurh, No Country for Old Men'deki 1980 Amerika'sına tam olarak bunu yapar işte. Yerlilerini "ehlileştirerek" topraklarını ellerinden alan bir oluşumun fertlerine, damızlık hayvan muamelesinde bulunur. Bunu yaparken ayan beyan mezbahalarda hayvanları hızlıca öldürmek için kullanılan darp tabancalarından kullanıyor olması insanlara bakışını göz önüne seren en güzel detaydır. "Bir işi yapmak için tek ve doğru alet edevatı kullanırsın" lafını etmesinden, bu şekilde öldürdüğü insanları ne şekilde gördüğü bellidir. Elinde de bunun beyanatıyla dolaşacak ve daha önceki gün cinayet işlediği bir yere elini kolunu sallayarak gelebilecek kadar da rahattır karşılarında. Ateşli silahlara sadece onları kullananlar karşısında başvurur, kalanları onlar ne olduğunu anlamadan, mezbaha usullerine uygun katleder. Genelde de katletmeden önce onlarla biraz oynayıp, akabinde keyfi yerindeyse nadir kibarlıklarını karşılarında sergiler.

Texas Americana

Bu nadir kibarlıklarından en büyüğü de onlara ölmeme şansı tanıdığı anlardır. Karar ona bırakılırsa oyunu cinayetten yana kullanacaktır çünkü öldürmekten, ya da onun için geçerli daha doğru tabirle avlanmaktan keyif alır. Öte yandan kader, şans veya bozuk yazı tura attığında, sonuca karar verdiğini düşündüğü her ne ise, o aksini söylerse kurbanının Azrail'i olma görevinden feragat etmeyi de bilir. İş başa düşünce ise yapacağını, eğer şartlar da elveriyorsa, doğaçlama yaptığında bile kaybetmediği mutlak ve verimli bir zarafetle yapar. Fiziki zarafeti ve ahlaki zarafetten yoksun prensipleriyle de hem ülkeyi, hem de hikâyeyi filmin anlatıcısı Şerif Bell'den çalmayı başarır. İnsanların zihinlerinde ve hayatlarında kendini göstermeye başlamış çok başka bir kötülüğün vücut bulmuş halidir Anton Chigurh. Kendi çağını hiç ilanını etmeden getirir.





CRUELLA

Kötü filmi deyince hani kötü karakter filmi diye ben...

GÜLHİS CANBOLAT

Bu filmi izlelerken sürekli bir I, Tonya hissiyatı aldım. Meğer yönetmenleri aynıymış. Ama iki filmin kemik konusunu yan yana koyunca da benzemiyor değiller. Başarılı olmaya çalışan, zor geçmişi olan bir kadın karakter; bu amaç uğruna "kötüleşme" ama bir yandan da sempati falan fişman... Yani, Cruella filmde "kötü" bir şey yaptığından değil tabii de...

"Nasl yani?" dediğinizi duyar gibiyim, "Ne demek kötü bir şey yapmıyor, abi, Cruella Disney'in en Kötü™ kötülerinden değil mi ya? Kadın köpek yavrularından kürk mont yapayım diye çıldırmıyor mu?!"

Şey... Hayır.

Bakın. Bu filmi izlenebilir kılan üç şey var: Emma Stone ile Emma Thompson'un oyunculukları ve kostüm dizaynı. Onun dışında her şey her yerde.

Ben film eleştirmeni değilim. Burada tamamen filmi izlemiş sıradan bir insan olarak konuşuyorum. Disney'in ne yapmaya çalıştığı o kadar ortada ki bir türlü eğlenecektiysem de eğlenemedim ve iki saat yahu! Dile kolay.

Cruella kötümsü olsun ama "kötü" olmasın bak filmin asıl kötüsü The Baroness çünkü. O kaybettiği annesi için adalet arayan ya da belki intikam peşinde küçük bir Estella ama aynı zamanda da gayet *girlboss* ama bir yandan da duygusal bağlantı kurabildiniz değil mi? Seyirci? Canım? Duygusal bağlantı kur.

Eski *101 Dalmaçyalı* filmini hatırlayanlar orada Cruella'nın ne kadar keskin bir karakter olduğunu da hatırlayacaktır. Düz cani, Glenn Close tam bir deli gibi oynuyor falan... Ve elbette neden yeni bir film çekerken gidip de eskinin imitasyonunu yapmak istemediklerini anlayabiliyorum. O da çok tutmazdı.

Ama adı Cruella de Vil olan bir karakteri sulandırıp "annesini dalmaçyalılar öldürmüş" diye trajik özgeçmiş ekleyip bir yandan her şeye baş kaldıran genç bir kadın olarak sunup nihai hedefiniyse sözde başkaldırdığı sistemin içinde başarılı olmak olarak kurgulamayı... Anlamıyorum abi, çok mu düşünüyorum? Bu filmi fazla mı ciddiye alıyorum? Haha Vivienne Westwood gibi kostümler go brr falan diyerek mi izlemeliydim? Bilmiyorum cidden.



Bu filmin benim istediğim, kimseye eyvallah demeyen, düz deli kötülü bir Cruella filmi olmaması tü kaka olduğu anlamına gelmiyor. Evet, üstüne çok düşünürseniz hikâye, konu, tema vesaire biraz bayıklaşmaya başlıyor ama düşünmeyiverin, bakın ben sizin yerinize de düşünüyorum şu anda.

Emma Stone ve Emma Thompson filmi sırtlarında taşıyorlar resmen. İkisinin de oyunculukları harika. Kostümler ve sahne tasarımları görsel şölen ama Disney parasıyla o kadar da olsun yani. Daha aşağısı ayıp olurdu. Sadece... İşte, diyorum ya; tüm olayı dalmaçyalı köpek yavrularından kürk mont yapmak isteyen bir kötü karakterden bu yarı ezilmiş, tatlı kız Estella yarı *girlboss* Cruella'ya nasıl geldik... O kısmı kafama oturtamıyorum.

OYUNCULAR: Emma Stone, Emma Thompson, Joel Fry, Paul Walter Hauser, John McCrea **YÖNETMEN:** Craig Gillespie **PLATFORM:** Disney+ **IMDB NOTU:** 7,4

EDİTÖRÜN NOTU: "Travmalarım var, ühü." TERAPİYE GİT. ★★★☆☆

Yönetmen: Haruo Sotozaki
Seslendirenler: Natsuki Hanae, Satoshi Hino, Akari Kitō
IMDB Notu: 8,4

DEMON SLAYER: MUGEN TRAIN



Konuyla alakasız insanlara mini bilgi: Demon Slayer Japonya'yı yıktı geçirdi. Şimdilik 1 sezon çıkan animesi akıl almaz bir popülerliğe erişti, animesinin gazıyla mangası da uçtu, One Piece'i bile geride bırakarak uzak ara en çok satan manga haline geldi. 1. sezonun sonrasında geçen bu Mugen Train filmi de Spirited Away, Titanic, Frozen, Your Name. gibi filmleri geride bırakarak Japonya'da uzak ara en çok hasılat yapan film oldu. Hatta filmsizliğin de etkisiyle 2020'nin dünya çapında en çok hasılat yapan filmi olmayı bile başardı.

Doğrusunu isterseniz o kadar olay olacak bir şey yok bence Demon Slayer'da. Sıradan karakterlere, sıradan bir öyküye, bağırma-çağırmaya dayalı mizah anlayışına sahip bir anime. Ama aşırı yetenekli ufotable stüdyosundan çıktığı için çok sıkı bir aksiyonu var ve biraz da doğru zamanda doğru yerde olduğundan bu kadar yürüdü. Yanlış anlamayın, hem seriyi hem de filmi severek izledim ama Japonya'nın en popüler şeyi olması beklentilerinizi aşırı yükseltmesin yine de.

Ne bileyim ya... Duygusal sahneleri pek dokunamadı, aksiyonu iyiydi ama ufotable'ın asıl aksiyon şaheseri Heaven's Feel film üçlemesinden sonra o kadar da etkileyici gelmedi... Biraz sıradan bir film olarak kalacak benim gözümde Mugen Train. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Anime serisinin devamında geçen, seride ne bulduysanız aşağı yukarı aynısını bulacağınız, sıkı ama pek ahım şahım bir özelliği olmayan bir aksiyon filmi. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Guy Ritchie **OYUNCULAR:** Jason Statham, Holt McCallany, Jeffrey Donovan, Josh Hartnett **IMDB NOTU:** 7,2

WRATH OF MAN



Guy Ritchie'nin kendisini ünlü eden tarzını bilirsiniz, adamın olayı kanunsuzların son derece aptal olduğu, bol İngiliz aksanlı komedi- suç filmleridir. Lakin Aladdin ve King Arthur gibi uyarlama filmleri haricinde (ki onlarda da bu tarzından esintiler vardı) pek dışına çıkmadığı bu formülden hayli farklı tarza sahip bir film var bu sefer karşımızda: Acımasız ve gayet ciddi bir suç filmi.

Wrath of Man aslında 2004 yapımı bir Fransız filmi olan Cash Truck'un uyarlaması. Bir zırhlı para nakil aracına koruma olarak giren ve hayli gizemli bir amacı olduğu her halinden belli olan Jason Statham abimizi izliyoruz başrolde.

Tabii Jason abimizin amacı ortaya çıktıkça filmin örgüsü çözülmeye başladığı için daha fazla konuşarak öykü adına sürprizi kaçırmak istemiyorum. Girişte de belirttiğim gibi yönetmenin standart tarzından farklı olsa da heyecanlı aksiyon sahneleri içeren, hiçbir karaktere acımayan, yer yer de oldukça kanlı bir film Wrath of Man.

Öyle olağanüstü bir kurgusu ya da sürprizleri olmasa da ben hayli keyif aldım filmden. Günümüz sinemasında mumla aradığımız akıcılığa fazlasıyla sahip çünkü, malumunuz filmleri boğucu şekilde uzatmak sektörün bir normu haline gelmey e başladı çünkü. Aslında kimsenin iyi olmadığı filmleri de ayrı severim zaten. Suç filmlerini sevenlere tavsiye edilir. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Guy Ritchie'yi yeniden formda görmek çok güzel. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

RUROUNI KENSHIN: THE FINAL

Tomoe gülümsüyor mu?

Japon dostlarımızın "final", "end" gibi kelimelerle bir sıkıntısı var. Mesela Kenshin'in üçüncü filminin adı The Legend Ends idi, bu dördüncü filmin adı da The Final. Ve sürpriz, dördüncü film aslında son film değil, bir de beşinci film gelecek! Final Fantasy konusunaysa hiç girmeyeyim.

Bu işin geyiği tabii, yoksa Kenshin aslında film üçlemesi olarak düşünülmüştü, üçüncü filme o yüzden öyle denmişti. Bu 7 yıl sonra gelen dördüncü film de hikâyeyi tam olarak sonlandırdığı için The Final demişler. Beşinci filmin adı The Beginning ve Kenshin'in geçmişini anlatacak.



Çok, çok, çok büyük bir Kenshin hayranıyımdır. Neden Kenshin hayranı olduğum konusuna çok girmeyeyim, abartırım yoksa. Kenshin'in orijinal mangası 3 ana bölümden oluşur. İlk bölümde karakterlerin falan tanıtıldığı ufak hikâyeler vardır, kendince güzeldir oralar da. Ama Kenshin hayranıysam bu, ikinci bölüm Kyoto hikâyesi ve üçüncü bölüm Jinchu hikâyesi sayesindedir.

Kyoto hikâyesi anime serisinde mükemmel ötesi bir şekilde işlendi. İzlemediyseniz neler kaçırdığınızı tarif etmeye kalkmayayım, abartırım yoksa. Bu live-action film serisinin 2. ve 3. filmleri de Kyoto hikâyesini işlemişti. Ama Kyoto hikâyesi kadar muhteşem olan Jinchu hikâyesini o veya bu sebeple bugüne kadar ne anime formatında ne başka bir formatta gördük. O nefis öykü mangada kaldı. Bugüne kadar. Nihayet Enishi'yi ve onun intikam öyküsünü bu The Final filminde izleme şansına erişmiş bulunuyoruz.

Kenshin'in bu live-action filmleri yapılmış en başarılı live-action uyarlamalardan olarak görülür. Hakkıdır ama biraz da live-action uyarlamaların standartlarının çok düşük olmasından kaynaklı bu durum. Kenshin'in fantastik olmayan ama çok abartılı bir gerçeklik sunan kurgusunu iyi yansıtırlar, karakterler çoğunlukla orijinallerinden çok kopuk değildirler, hele zaten o abartılı kılıç aksiyonunun yanından ne anime ne başka katanalı aksiyon geçebilir. Ama çok fazla açıdan animenin ve manganın özünü yakalamaktan da uzaktırlar. Her şey orijinali gibi olsun beklentisinde olduğumdan demiyorum ama Kenshin'i bu kadar değerli yapan çok önemli bazı nüansları da feci ıskaladıkları için kırgınım. Şunun altını üstünü, sağını solunu ne kadar çizsem az: Gerçek Kenshin bu değil. Evet filmler güzel ama, hayır, o değil. "Anime ve/veya mangaya girmeyeyim, live-action'ları izleyeyim, Kenshin'in ne olduğunu görürüm" durumu kesinlikle ama kesinlikle geçerli değil. Lütfen bunu kendinize yapmayın. Kenshin'in animesini en azından Kyoto hikâyesinin sonuna kadar izleyin, izledikten sonra "bunu kendime borçluymuşum" hissini yaşayacaksınız. Live-action'lara dalacaksanız ancak ondan sonra dalın. Lütfen.

The Final filmi de bazı önemli noktaları ıskalıyor aynı şekilde ama ya öte yandan Enishi aksiyonu görüyoruz, hem de ne Enishi aksiyonu görüyoruz! Son dövüşü feci epik yapmışlar. Ayrıca Kenshin'in geçmişini beşinci filmde anlatacaklar belki ama bu film de oralara değinmeden olmazdı, o filmin bir özeti de var bunun içinde parça parça. Tomoe görüyoruz, kalbimiz kırılıyor, Kenshin'in yanağındaki izin oluşumunu izliyoruz, içimiz parçalanıyor. Kısacası Kenshin'in özünü tam yakalayamamış, aksiyona odaklanmış bu hali bile Kenshin yine be! Neyse Kenshin övmeye başlamayayım tekrar, abartırım yoksa.

- **YÖNETMEN:** Keishi Otomo
- **OYUNCULAR**: Takeru Satoh, Emi Takei, Mackenyu
- **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix
- **IMDB NOTU:** 7,4

EDİTÖRÜN NOTU: Enishi ve Jinchu hikâyesini izleme şansına erişeceğimiz o gün de gelecekmiş ha... ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

KENSHIN FİLMLERİNİN ISKALADIKLARI

Kenshin filmleri iyidir hoştur ama anime/manganın özünü ıskaladıkları da çok olur falan dedim ya, şöyle birkaç örnek verip hem anime/mangaya hem de filmlere bol spoiler veren bir geek-out yapmazsam içimde kalacaktı. Aklıma ilk gelenleri sayfaya sığdığı kadarıyla madde madde sıralayıvereceğim:

- Filmler anime/manganın ünlü dramatik sahnelerine mümkün olduğunca yer vermek istedikleri için Kenshin ve tayfasının günlük hayatlarını yaşayıp birbirleriyle etkileşime girmelerine fazla zaman ayıramıyor, bu nedenle de dramatik sahnelerin-diyalogların etkisi düşüyor. Yani sıkı-fıkı oluşlarını izlemiyoruz, sıkı-fıkı olduklarını varsaymamız gerekiyor. Aslında bi' 5'er 10'ar dakika daha uzun olsalar kurtaracak da işte...



- Anime/manganın ilk kısmında Kenshin'in nice kahramanlığını izleriz, sonra Kyoto hikâyesinin başında geçmişlerinin yükünü sırtlamış bir Saito gelir ve Kenshin'in ağzının payını verir, ona zayıfsın der, o zamana kadar gözümüzde büyüttüğümüz Kenshin'in aslında büyük resimde küçük kaldığını görürüz. Etkileyici andır. Filmlerde Saito'nun en baştan beri hikâyede olması ve Kenshin'le kanka takılması bu güzel nüansı götürür.

- Saito sert bir adam ama iyi de bir adam, polis teşkilatındakileri koruyup kollar. Emrindeki polisler doğranırken dur şurada bir sigara tüttürerek yavaş yavaş yürüyeyim de pozum olsun demez.

- Bir animedeki Kenshin'in Tokyo'yu terk edip Kyoto'ya gitmeye karar verdiği ve gelip Kaoru'ya veda ettiği müthiş sahneyi düşünüyorum, bir de filmlerdeki bu klasik sahnenin sıradanlaştırılmış halini düşünüyorum, üzülüyorum.



- Anketlere göre Kenshin'in en sevilen düşmanı Sojiro'dur. Filmdeki dövüşleri süper bir seyirlik ve dövüş manga/animede olduğu gibi Sojiro'nun şalterlerinin atmasıyla bitiyor. Ama filmlerde Sojiro'nun geçmişini anlatmadıkları için o şalter atmasının altı çok boş kalıyor.

- Aoshi'nin hikâyesinin değiştirilmesi de Kenshin'e olan takıntısının altını boş bırakıyor filmlerde. Bir de oyuncu seçimi süper ama Aoshi aşırı ciddi, aşırı odaklı bir adam, filmlerde onu kötü adam gibi sırıttırmak falan karakterinden çok şey götürmüş. Bir de animedekinin aksine filmlerde Okina'yı öldürüyor ama sonradan yine de Misao'larla takılabiliyor. O kadar kolay mı o noktada herkesin Aoshi'yi affetmesi yahu? Madem affettireceksiniz, hikâyeyi değiştirmeyin de Okina ölmesin. Ha zaten anime/mangada Aoshi'nin Okina'yı öldürmemesi çok önemli bir nüanstır, onu çöpe atmış olmaları ayrıca can sıkıcı.

- Anime/manganın en dramatik dövüşlerinden Sano vs. Anji dövüşünü adamların birbirini gıdıkladığı falan sulu bir şeye dönüştürmek de ne bileyim...

- Anime/mangada Shishio çok sert, acımasız bir karakterdir ama Aoshi veya Sojiro gibi akli dengesi bozuk veya bir manyak değildir. Filmlerdeki gibi "yeni kılıç gelmiş, denemek için adamlarımı keseyim" diyecek biri asla değildir. Aksine onun yoluna baş koymuşlara saygı duyan karizmatik bir liderdir.

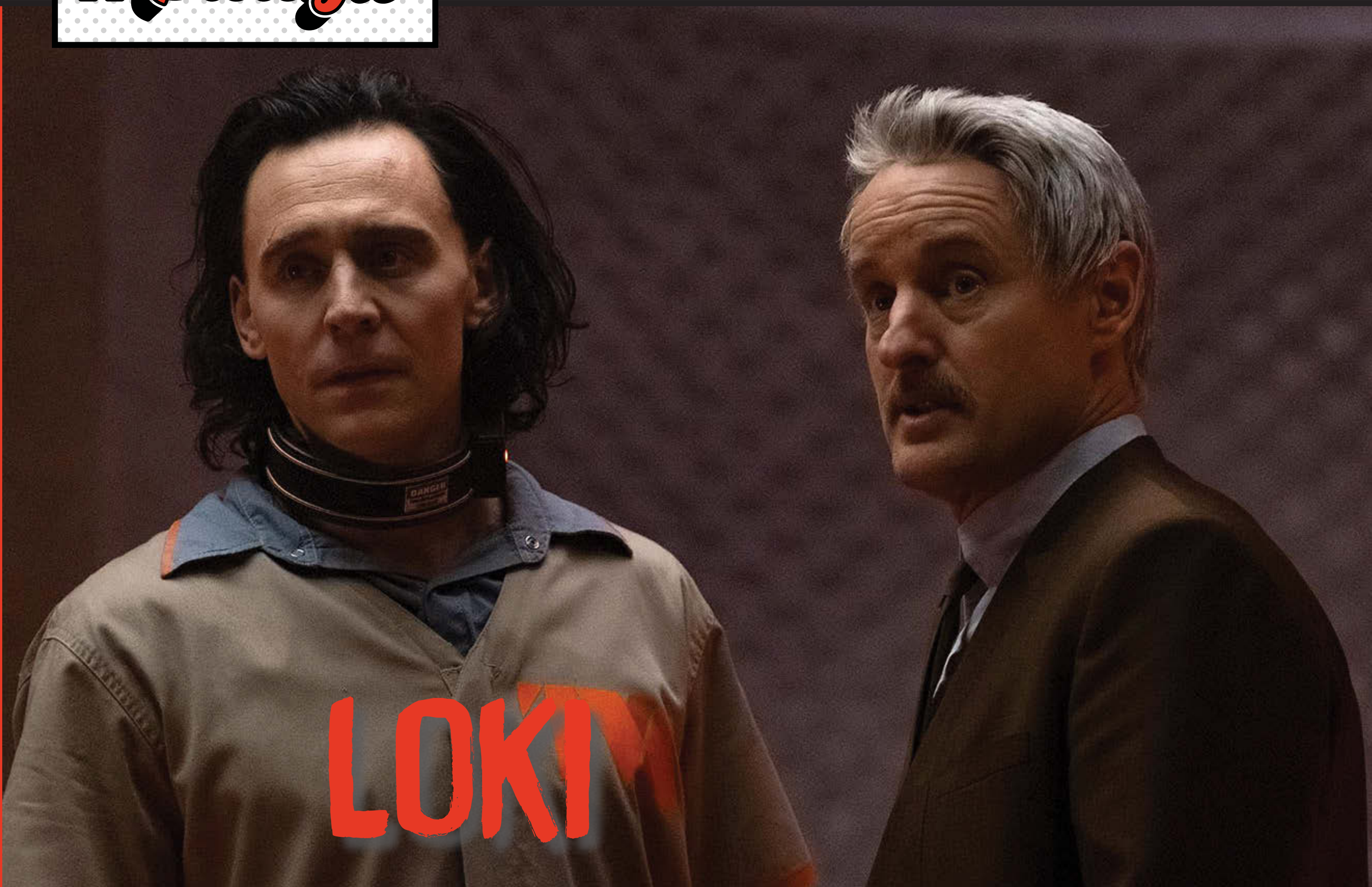
- Shishio tamam çok güçlü bir savaşçı ama Kenshin, Saito, Sano ve Aoishi'yle AYNI ANDA başa çıkabilecek kadar da değil be!

- Kenshin, Battousai ismiyle meşhur malum. Battousai de Battoujutsu tekniğinin ustası gibi bir anlama geliyor. Battoujutsu tekniği gerçekte de olan bir teknik. Kılıç kullanıcısı kılıcını kınına sokar ve aniden çeker, kılıç kına sürtünmesinden dolayı hız kazanır ve kılıç kullanıcısı rakibine çok ani ve sert bir darbe indirebilir. Saniyelik ve tek hareketten oluşan bir tekniktir yani. Filmde Kenshin Battoujutsu duruşuna geçiyor, kılıcını tekniğe uygun çekiyor ama ondan sonra güzel gözüksün diye kılıcı havada birkaç kere sallayıp öyle darbeyi indiriyor, tekniğin de bütün esprisi kaçıyor, dövüşün ortasında kılıcı kına geri koyup çekmiş olmanın hiçbir mantığı kalmıyor.

- Kenshin'in sonradan öğrendiği, en güçlü tekniğinin adı Amakakeru Ryu no Hirameki. Bu hareket Battoujutsu'yla neredeyse bire bir aynı. Tek fark Battoujutsu'da kılıcı çekerken sağ ayak öndedir, Amakakeru Ryu no Hirameki'deyse sol ayak öndedir. Bu ufak fark tekniğin gücünü kat kat artırır ama zaten anlık bir hareket olan Battoujutsu'da sol bacağın önde olması tekniği kullananın kendini kesme tehlikesi yaratır. Bu detay anime/mangada Kenshin'in tekniği öğrenme anında hayatı sona ermek üzereyken yaşamak istediğini fark etmesi ve bu tekniği ancak tüm benliğiyle yaşamak isteyerek kullanabileceğini anlaması noktasına bağlanır ve serideki en etkileyici detaylardandır. Filmler bu detayı yansıtmadığı gibi demin dediğim, Battoujutsu'dan sonra kılıcı şekil olsun diye havada sallama mevzusu nedeniyle anlamsız da durur.



- Ya yalnız Kuzu Ryu Sen tekniğini filmlerde bu kadar iyi görselleştirebileceklerini tahmin etmezdim. Arada bir saygılarımı sunmak istedim, şahane olmuş.



LOKI

Şimdi bu bizim Loki mi değil mi? Kutsal Zaman Çizgisi ne?

YASİN İLGÜN

MCU beyaz perdedeki üstünlüğünü WandaVision ve The Falcon and the Winter Soldier'la yayın platformlarına da taşıdı. Zirvedeki yerini de Loki'yle perçinlemeyi hedefliyor gibi ama üçüncü bölüm itibariyle bu konuda biraz şüphelerim var sanki.

Tom Hiddleston (Loki) ve Owen Wilson (Mobius) arasındaki kimya süper, buna hiçbir lafım yok. Ancak dizinin üçüncü bölümünde oyuncular arasındaki uyumsuzluk ve Loki'nin bile sıkıcı hale gelmesi beni biraz şaşırttı. Yani erken konuşmak istemiyorum ama fesatlığın, kurnazlığın, sinsiliğin ve bilumum hile hurdanın zirve noktası olması gereken Loki önüne gelen herkese tekme tokat girişiyor. Olayları derin zekâsıyla çözmesi gereken, sinsinilikle istediğini elde etmesi gereken Loki yerine akrobatik şekilde dövüşmeyi tercih eden bir Loki var. Bu da beni hiç ama hiç memnun etmedi. Diziye sonradan eklenen gizemli karakterimizin de her probleme çözümü fiziksel şiddet olunca bende biraz ne bekledim ne buldum havası oluşmaya başladı.

Buna ek olarak gizemli karakter konusunda yapılan oyuncu seçimini de pek beğenmediğimi söylemeliyim. Bu tabii ki kişiden kişiye değişiyor. Karakteri üçüncü bölümde etraflıca görme şansı bulduk ve tam da DC'nin yapacağı bir casting olmuş demek istiyorum. Marvel'ın efsanevi tercihlerinin yanında böyle bir tercih beklemiyordum. Bu karakteri sevene "Nasıl sevebilirsin!?!" gibi tepkiler vermiyorum tabii ki ama internette şöyle bir gezindiğimizde de izleyicileri ikiye bölen bir tercih olduğunu görüyoruz.

İlk bölüm büyük umut vermiş olsa da özellikle üçüncü bölüm beklentilerimi aşağı çekti. Umuyorum sürpriz karakterimiz ve Loki arasındaki kimya dördüncü bölümde yükselişe geçer. Zira bu iki karakter diziyi sırtlarında taşımak zorunda. Olayların onların etrafında dönüyor.

MCU'dan tek dileğim Loki'yi Legends of Tomorrow'a dönüştürmemesi. Sizi sevenleri üzmeyin :)



- **YARATICI:** Michael Waldron
- **OYUNCULAR:** Tom Hiddleston, Owen Wilson, Tara Strong
- **YAYINLANDIĞI KANAL:** Disney+
- **IMDB NOTU:** 8,9

EDİTÖRÜN NOTU: Elinizde Loki gibi bir karakter var, TVA gibi ilginç bir organizasyon var ve siz gidip "ZBAM", "GÜM", "POW" tadında bir şeyler peşinde koşuyorsunuz. ★★★☆☆

FRIENDS: THE REUNION

Friend: The Reunion dedikleri zaman aslında yeni bölüm geliyor sanmıştım. Emma'nın 18. doğum gününde geçen yeni bir bölüm ezelden beridir herkesin duacı olduğu bir şey neticede. O yüzden bunun talk Show modunda bir şey olacağını duyduğumda canım sıkıldı. Yaşlı başlı insanlar 20 yıl öncesinin muhabbetini yapacaklardı işte. Hele bir de Justin Bieber falan da olacaktı, iyice cringe.

Ama hiç öyle olmadı, hiç beklemediğim derecede güzel kıvırmışlar vallahi. Neden yeni bir bölüm yapmadıklarına da değiniyorlar zaten, şahsen tamam dedim ikna oldum dinledikten sonra. Yapmasınlar, böylesi daha iyi. Sunucu konumundaki James Corden'ı çok sevmem aslında ama burada iyiydi gayet, sahneyi hiç çalmıyor. Justin Bieber, Lady Gaga falan da ufak bir görünüp kayboluyorlar zaten, onlar da aynı şekilde sahne ışıklarını çalmıyorlar. Odak hep altılımızda. Hoş Brad Bitt, Bruce Willis, Paul Rudd da olsaydı diye aradı gözlerim, bir de alakasız seyircilerle çektikleri "Friends beni şöyle etkiledi böyle etkiledi" kısmı dandik kalmış ama olur o kadarcık.

Her ne kadar dizi bölümü olmasa da sanki dizi bölümü izler gibi defalarca kahkaha attım. Kaç kere gözlerimin dolduğunuysa saymadım bile. İnanılmaz şeker yapmışlar. Altılımızı yine bir şekilde bir arada görmek, muhabbetlerini izlemek müthiş tatlı geldi. Yapımcıların dizi öncesindeki oyuncu seçimlerinin falan anlattıkları bölümler de nefisti. Kısacası Friends sizin hayatınızda da bir şekilde bir yere sahipse Reunion'ı da izlememe hatasına düşmeyin. ■ **ÖMER**

YÖNETMEN: Ben Winston **OYUNCULAR:** Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, Matthew Perry, David Schwimmer **KANAL:** HBO Max **IMDB PUANI:** 8,1



EDİTÖRÜN NOTU: Friends'i baştan izlemek için gaza gelmek mi istiyorsunuz? Hemen izleyin. Friends izlemeyenlereyse diyecek lafım yok, yaşam Friends izlemeden nasıl idame ettirilir bilmemek..

★★★★☆

YARATICILAR: Budjette Tan, Kajo Baldisimo **SESLENDİRMENLER:** Shay Mitchell, Carlos Alazraqui, Eric Bauze, Steve Blum **IMDB NOTU:** 7,2

TRESE

Şimdi size "komik" bir bilgi vereyim mi? Filipinler çizgi romanlara ne diyorlar biliyor musunuz: Komik. Ehehehehe-öhöm öhöm! Şimdi ilk buluşmadaki o rahatsız edici sessizliği bozmak için de kullanabileceğiniz bu bilgiyi neden verdim biliyor musunuz? Çünkü Trese, Filipinler'de 2005 yılından beridir yayında olan bir çizgi romanın uyarlaması aslında (Cevdet sana çizgi romanın İngilizcesinin ne olduğunu söyleyeyim mi :) - Ö).

Orijinal materyali okumadığım için bir



karşılaştırma yapamayacağım ama Trese'nin ilk sezonu, Alexandra Trese isimli ana karakterimizin babasından miras kalan bir görevi üstlenişini, insanlar ve yer altı dünyası arasındaki dengeyi koruma çabasını anlatıyor. Daha ilk bölümlerde şöyle "daha fazlasını kurtarabilirdim ama geç kaldım hüü" geyiğini görünce kendi kendime "eyvah, klişeler klişesi bir şey seyredeceğim" demiştim. Ama ilk başta yargıladığım kadar klişe değildi. Gerçi izlediğim en özgün içerik de değildi tabii.

Trese'e dair en sevdiğim şeylerden biri kesinlikle tempo oldu. Kan, vahşet ve korku deseniz var. Trajedi ve komedi unsurları da var. Sezonun finalinde "düşmana hak vereceğimiz sekans" klişesini burnumuza sokmuş olsalar da ikinci sezon konusunda meraklandım aslında. Uzun lafın kısası Trese kelimenin tam anlamıyla bir çerezdir millet, üzerinde çok kafa patlatmadan afiyetle tüketiniz! ■ **CEVDET**

EDİTÖRÜN NOTU: Tempo olarak kimi zaman "komik", kimi zaman da "komik" olabilen bir ilk sezondu. Ehehehe, anladınız mı? :(

★★★☆☆



FINAL SPACE

Woooahhh! Chookity-pok pok!

YASİN İLGÜN

Gary Goodspeed, Mooncake, Quinn ve arkadaşlarıyla duygu dolu bir sezonu daha geride bıraktık. Duygu dolu demek de az kalıyor aslında, neticede Final Space'in yaşattığı duygu spektrumu bir hayli geniş. Ha, böyle diyorum ama en duygusal anlarda bile işin içine Gary'nin mizahı girince veya Tribore komik bir şeyler zırvalayınca o hüzün rüzgârı anında dağılıyor.

Final Space'in sıkı bir hayranıyım. Evimde peluş bir Mooncake bile var yani, bununla birlikte diziyi arkadaşlarıma önermekte zorlanıyorum. İntergalaktik bir uzay macerası animasyonu zaten oldukça spesifik bir kitleye hitap ediyor. Gary de biraz tutarsız bir ana kahraman. Ekibimizin de çoğu badireden tesadüfen ya da Doctor Who'nun da dediği gibi "timey wimey wibbly wobbly" şekilde kurtulması bir noktadan sonra sıkıcı bir hale geliyor.



Hani onlar için endişe etmek istiyoruz, ama olmuyor. Duygusal çöküş anlarında da Gary'nin absürt ifadeleri, KVN'ın sinir bozucu esprileri derken olaylar ağırlığını kaybediyor. Üçüncü sezonda da dizi bu sıkıntıları çözebilmiş değil yani.

Sonunda büyük kötü Invictus'la karşı karşıya geliyoruz ama o da hikâyenin aradığı o "büyük kötü" değil bence. Zaten yaşanan olaylar da biraz buna işaret ediyor. Final Space henüz dördüncü sezon onayını alamadı. Dizinin hayranları kampanyalar düzenliyor ama sonuç ne olacak kestirmesi güç. Ben her ne kadar ayıla bayıla izlesem de dizi iptal edilirse şaşırmam. Üstelik tek bir sezonda çözülemeyecek büyüklükte bir yan hikâyeye girmişe benziyorlar. Bu noktada düğümü tek sezonda çözerlerse de pek çok şey aceleye gelmiş olacak.

- **YARATICI:** Olan Rogers
- **SESLENDİRENLER:** Olan Rogers, Tom Kenny, Claudia Black
- **YAYINLANDIĞI KANAL:** Adult Swim
- **IMDB NOTU:** 8,3

EDİTÖRÜN NOTU: Animasyon, uzay maceraları ve eğlencelik bir şeyler arıyorsanız Final Space'in bu sezonunu da kaçırmayın. Dizinin geleceği muamma ve arkası yarın bir şekilde final yaptı; bunun da altını çizeyim. ★★★☆☆

O **YARATICI:** Justin Leach O **SESLENDİRENLER:** Ruby Rose Turner, Neil Patrick Harris, David Tennant, Rosario Dawson O **IMDB NOTU:** 6,7 O **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

EDEN

Uzak gelecekte insanlık yok olmuş, dünya Eden isimli projeyi başarıyla hayata geçirebilmiş olan robotlara kalmıştır. Biraz Nier: Automata'yı çağrıştıran bu konsept onun aksine canlı doğa görselleri ve parlak renklerle daha yumuşak bir hava veriyor ilk etapta. Bu dünyada tesadüfen bir uyku podunda bulunan Sara iki robot tarafından yetiştirilmeye başlanıyor ve olaylar gelişiyor. Eden bir anime gibi gözükse de aslında ortak bir yapım ve özellikle İngilizce seslendirme kadrosu gayet iddialı isimlerden oluşuyor. Öyle pek fazla çatlama patlamaya girmeden 4 bölümde daha çok duygulara eğilerek ve karakterlerine zaman ayırarak anlatıyor derdini serimiz. Dünyadaki son insan olmak, robotlar tarafından yetiştirilmek gibi kavramların genç Sara üstünde yarattığı etkiyi biraz üstünkörü geçse de kısıtlı zamanında bence gayet güzel anlara sahip Eden. Özellikle küçük kardeşiniz veya çocuğunuz varsa onunla da gayet rahat izleyebileceğiniz yapım hafiften bir Ghibli atmosferine de sahip. Yönetmeni eğer bu ilk kısım yeterince izlenirse devamı da gelir diyor, şahsen ben isterim daha fazlasını. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Fazla şiddet içermeyen ve natüralist mesajını da abartmadan veren huzurlu bir seyirlik. ★★★☆☆

O **YARATICILAR:** George Kay, François Uzan O **OYUNCULAR:** Omar Sy, Ludivine Sagnier, Soufiane Guerrab O **IMDB NOTU:** 7.6 O **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

LUPIN

SEZON 2

İlk sezonun son bölümü heyecanlı bir yerde sona ermişti bu polisiye mini dizinin. İkinci sezon tam bıraktığı sahneden başlayıp, ilk beş bölümü aratmayacak, temposunu pek düşürmeyen, çocukluğundan beri Lupin hayranı olan Assane Diop'un bin bir türlü numara, tuzak, kılık değiştirmeyle kendisine karşı kurulan komploları birer birer aştığı bölümlerle su gibi akıp gidiyor. Geçmişe, Diop'un ergenlik günlerinin başladığı 1995 yılına yapılan geriye dönüşlerdeyse, özellikle Claire'in kemanıyla ilgili sahnelerde duygusallığın yoğunlaştığını görüyoruz. Dizi boyunca sevmediğim bir özellikse baş kötü rolündeki zengin iş adamı H. Pellegrini karakterinin dış görünüşü ve jestleriyle biraz yapmacık, sahte durmasıydı. Pellegrini'nin, baş komiserden siyasi kodamanlara kadar birçok otorite kendi tarafında olduğu, sonsuz gibi bir maddi güce sahip olmasına rağmen "Lupin" Diop'un tüm kandırmaca hamlelerine sürekli mağlup olması, ister istemez karakterin gerçekçilik düzeyini sorgulatıyor. Yüksek güvenlikli binalarda cirit atan "Lupin" Diop, masum babasına kurulan tuzağın rövanşını da alıyor mini dizinin sonlarında. Yoksul, yalnız ama haklı ve akıllı bireyin adaleti, en azından kendi açısından sağladığı, alt metnindeyse polisiye roman okumayı teşvik eden, hafif fantastik mini dizi mutlu sonla, yeni bir soru işareti eşliğinde, izleyicide minik bir tebessümle son buluyor 2. sezonunda. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Entrika ile aksiyonu başarılı şekilde harmanlamış bu polisiye mini dizinin 3. sezonunu da şimdiden beklemeye başladım. ★★★★☆



SEZON 5

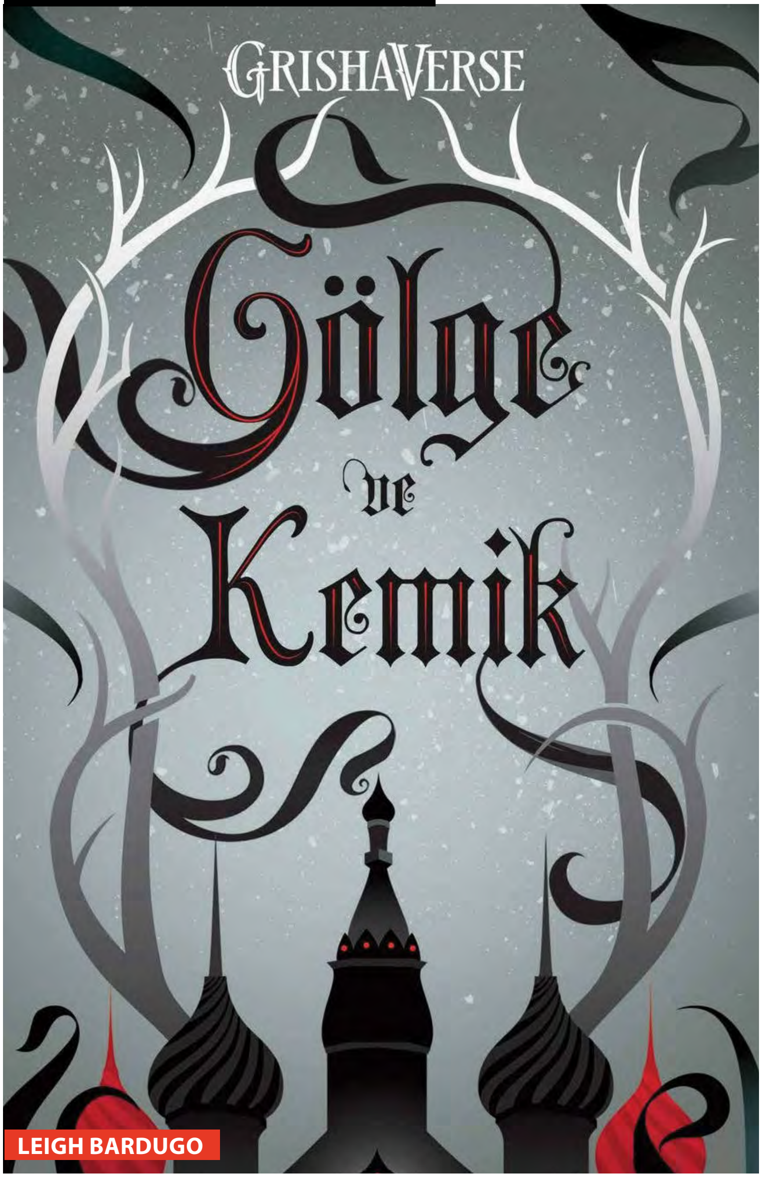
O **YARATICI:** Tom Kapinos O **OYUNCULAR:** Tom Ellis, Lauren German, Lesley-Ann Brandt O **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix O **IMDB NOTU:** 8,1

LUCIFER

Lucifer beşinci sezona kaldığı yerden devam etmek üzere geri döndü. Beşinci sezona tam orta yerinde, Tanrı'nın evlatları arasındaki kavgayı ayırmaya gelmesiyle ara vermiştik. Yeni bölümlerde de Lucifer'ın babasıyla ilişkisine ve Tanrı'nın aslında nasıl biri olduğuna şahit oluyoruz. Bununla birlikte Lucifer'ın klasik cinayet çözme maceraları devam ediyor.

En başından beri dizinin daha cennet ve cehennem mücadelesine dönüşmesini isteyen bir izleyici olsam da bu sezon beni pek tatmin etmedi. Ne Lucifer ve Tanrı ilişkisi beklediğim yöndeydi, ne de cennetteki malum mücadele... Dizi bu kısımlarda fazla kolaya kaçarak biraz üzdü. Fakat onun dışında klasik Lucifer formülünün devam ettiğini ve dizinin tüm saçmalıklara rağmen kendini bir şekilde izletmeyi başardığını söyleyebilirim. Tom Ellis olmasaydı bu dizi şimdiye kadar 50 kez bitmişti ama sağ olsun, şimdi Lucifer bir sezon daha uzadı. Altıncı sezonla birlikte tüm bu karakterlere veda edeceğiz. ■ BİLLUR

EDİTÖRÜN NOTU: Bunca sezondur Lucifer izliyorsanız, bu sezon da izlenir. ★★★☆☆



LEIGH BARDUGO

GÖLGE VE KEMİK

E diziyi izledik. Hatta yuttuk yani, bir oturuşta bitti. Eee... Peki ya şimdi?! Shadow & Bone'un kitaptan uyarlama olduğunu zaten söylemiştim. Ben öyle ikinci sezon mikinci sezon bekleyemem, hemen şimdi ne olacak öğrenmem lazım dediğim için de set olarak Grishaverse dünyasında geçen kitapları set olarak sipariş verdim geçen ay. Hiç de pişman değilim.

Bir kere kitaplarda her şey daha yavaş ilerliyor. Bu çok doğal. Fakat bir yandan da diziyi izlerken bu kadar beğendiğim dünyanın çok daha detaylı bir anlatımını okumak gerçekten fazlasıyla keyifli. Leigh Bardugo çok akıcı yazıyor. Kitapların temposuna girdikten sonra su gibi okuyorsunuz. Bir yandan Gölge ve Kemik ile Kargaların Meclisi serilerinin ayrı olmasından kelli hızlı hızlı okumaya çalıştıysam da tüm seriyi deviremedim henüz.

Diziyi izlemediyseniz bile; eğer böyle büyülü müyülü, aşk üçgenli, dünyası ve konusu sağlam fantastik bir şeyler kulağa güzel geliyorsa seti olduğu gibi kapın.
■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Tam yazın sıcakta erimemeye çalışırken okunacak seri aslında, kafa dağıtırsınız. ★★★☆☆

SIMON STALENHAG

SANAL ÜLKE

"İçimiz dışımız post-apokaliptik olmadı mı? Yetmez mi?" demeyin, Sanal Ülke bu yakınmalarınızı hak etmiyor. Kapağı çok ilgimi çekmişti kitapçıda; kurak bozkır, dağlar, ön planda bir insan, biri oyuncak gibi diğeri zebellah gibi iki robot... 'Robot severim' diye içimden geçirip içini karıştırınca da resimlerine hayran oldum.

Simon Stalenhag'ın kalemi cidden güçlü. Kısa bir öykü Sanal Ülke, dünyasıyla ilgili her şeyi de açık açık anlatmıyor ama olay örgüsü harika illüstrasyonlarıyla birleşince ortaya benzersiz bir dünya çıkıyor. İnsanları kendine bağlayan VR kaskları, bu teknolojiyle savaşılıp "kazanılmış" bir savaş, bilinç kazanmaya başlayan robot sürüleri, bunların arasında sorunlu bir geçmişi olan bir genç ve robotu Skip.

Açık ve buruk bir sonu var Sanal Ülke'nin fakat anlatmayı ve anlatmamayı ya da resimlerinde gösterip göstermemeyi seçtiği şeyler öyle iyi dengelenmiş ki... Bilimkurgu seviyorsanız kesinlikle alıp okumanız gerek. ■ **GÜLHİS**



EDİTÖRÜN NOTU: Kasvetli bir kaçış hikâyesi. Stalenhag'ın çizdiği dünya hikâyeyi taşımaya yetiyor. ★★★★★





HELLOWEEN
HELLOWEEN

Bir grup albümüne isim vermeyip direkt kendi adını kullanıyorsa o albümde kesin özel bir şeyler var demektir zaten (en son Dream Theater'ın Dream Theater albümünde yaşamıştım bunu mesela). Albümün ilk göze çarpan özelliği grubun 93'ten beri vokalliğini yapan Andi Deris'in, ondan önceki iki vokali, yani Kai Hansen ve Michael Kiske'yi de yanına alması. Üç tane canavar gibi vokalin bir arada olduğu bir albüm bu yani.

Not edeyim yalnız, I Want Out gibi hoppidi zıppidi şeyler veya Windmill, A Tale That Wasn't Right gibi balatlar beklemeyin bu albümden. Genel olarak enerjik ama karanlık da bir ton hâkim şarkılara. Power metal deyince "çift cross basam gaz ola" kafasını değil de riff'li melodlili kafaları severim. Bu albümde ikisi de var ama sevdiğim kafa daha ön planda. Hele albümde Skyfall diye bir şarkı var, aman yarabbi. 12 dakika kendisi, kısaltılmış klip versiyonu bile 7 dakika ama yani bu kadar doyurucu, bu kadar enfes bir metal şarkı bayağıdır dinlememiştim. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Grubun kariyerinin en iyi, en bangır bangır albümlerinden biri. Kafanızı ütüleyesiniz varsa kesinlikle göz atın. ★★★★☆

DANNY ELFMAN
BIG MESS

"Danny Elfman da kim?" derseniz daha ben bile doğmadan bu işlere bulaşmış, sayısız film müziğinde imzası olan ve Tim Burton filmlerinin o uçuk kaçık atmosferlerini tamamlayan notaları besteleyen adam desem yeterli olur sanırım. 37 yıl önceki ilk solo albümünden sonra nihayet karantinada vakit bulabilmiş de doldurabilmiş ikinciyi. Ama ne acayip albüm olmuş Big Mess de yahu! 72 dakikalık süresince sizi bu deli dâhi adamın kakofonik zihninde dibi olmayan bir düşüşe davet ediyor kayıt. Müzisyenin orkestral hünerleri, endüstriyel ve çapraşık elektronik melodilerle bölünüp parçalanıyor ve sözler bu hasarlı aklın karanlık dehlizlerindeki isyanı bizim ruhumuza enjekte ediyor resmen. Bol bol David Bowie esintisi de alıyorsunuz albümden, The Nightmare Before Christmas'ın hınzır nakaratları da karışıyor araya. Sorry, Happy, Love in the Time of Covid, Kick Me ve daha birçok şarkı bu zihin büken bulmacayı tamamlayan ama kendi başlarına da gayet güzel çalışan parçalar. Yaratıcısı kadar karmaşık ve biraz da karanlık bir albüm bu ama kafasına girerseniz çok da ilginç yerlere gitmeniz olası.
■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Müzikal bir dâhinin delilikle süslü bu albümü yılın en çok beklenenlerindendi ve şu çapraşık hayatlarımızı daha çok dağıtarak düzene sokmaya gelmiş. Hoş gelmiş. ★★★★★

THE GAZETTE
MASS

Tam "artık j-rock'ın da eski tadı kalmadı" diye hayıflanırken ortamın en tecrübelilerinden olan the GazettE kucağımıza bombayı bırakıp kaçtı resmen. Mass grubun en güçlü özelliği olan bol distortlu gitarları ve zamanın eskitemediği Yuri'nin nefis vokallerini öne koyarak Blinding Hope'la sıkı bir açılış yapıp hiç hissettirmeden sona eriyor 42 dk. içinde. Aralarda Nox, Hold, 濁, Moment, Barbarian falan derken sert ama bir Ninth albümü kadar da ruhsuz olmayan bir işe imza attıklarını görüyoruz. Evet albüm bir Stacked Rubbish veya Dogma seviyelerine çıkamıyor ama the GazettE'den bekleyebileceğimiz her şeyi de bol keseden sunuyor. Bu kez davulların ve basların da daha dengeli dağılımı, elektronik öğelerin iyice geriye itilmesi de albümün daha keskin hatlara sahip olmasını sağlamış. Grubun takipçileri ve genel j-rock sevenler keyifle dinleyebilirler. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Özlenen the GazettE tadı albümün her anına sinmiş ve hiç boş yapmadan akıp gitmiş. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

ODD TAXI

Tarantino mu desem... Scorsese mi desem...

Yeni sezon başladığında az çok ilgimi çeken bütün animelerin ilk 1-2 bölümüne bir bakarım ilk başta ama böyle abidik gubidik hayvanlı çocuksu şeyleri gözler direkt filtreliyor. Bir Youtuber önermeseydi nasıl bir cevher kaçıracakmışım meğerse.

Karşıdan nasıl göründüğünü biliyorum. Hiç öyle bir anime değil Odd Taxi. Sevimli görünüşüne aldanmayın, çok başarılı bir suç draması aslında. Drama derken, aşırı ciddi değil de, nasıl diyeyim, Tarantino ve Scorsese filmlerinin bir karışımı gibi. En çok Pulp Fiction, Reservoir Dogs ve tabii Taxi Driver'ı andırıyor. E peki neden mi hayvan? Var onun da kendince bir sebebi...

Görünüşleri bir kenara kişilikleri de garip garip tonla karakterle dolu anime. Her şeyden önce başkarakterimiz Odokawa müthiş derinlikli bir karakter. Kendisi orta yaşlı bir... mors (walrus'un Türkçesinin de mors olduğunu bu yazıyı yazarken öğrendim, cehalet fena). Aslında tek istediği milletin onu rahat bırakması, kendi halinde taksicilik yapmak ve akşamları barda arkadaşlarıyla takılmak. Ama bir yandan gizemli geçmişinden kaçtığını düşünse de tam kaçamamış, bir yandan polis onun genç bir kızın kaçırılması olayında şüpheli olarak görüyor, bir yandan bela mıknatısı olduğundan hayatına ilaç kaçakçıları, genç kızları kullanarak orta yaşlı umutsuz erkekleri dolandıran örgütler, suikastçılar ve benzerleri dâhil oluyor ve bütün bu karakterlerin içinde olduğu, çok fazla paranın ve canın ipin ucunda sallandığı bir hikâyede bütün her şey bir araya geliyor, muhteşem bir son bölümle de tüyleri diken diken ederek 13 bölümde anime sonlanıyor. Bu kadar kompakt ve tatmin edici bir şekilde bitebilen animelere çok rastlanmıyor.



Odd Taxi 13 bölümde o kadar çok karakter üzerinden o kadar çok şey anlatıyor ve bunu insanı yormadan yapabiliyor ki inanılmaz iş gerçekten. Ne bileyim bir bölümde gatcha oyunların batağına düşmüş bir karakteri izliyoruz komple, başka bir bölümde geçmişte işlenen bir cinayete tanık olup hikâyenin iyice çetrefillenmesine tanık oluyoruz, bütün her şey nasıl bir araya gelecek ki derken seri bitiyor ve saygılarınızı sunuyorsunuz başarılmış işe. Bir tek çok fazla sahnesi olan iki karakterin hikâyesi bir yere bağlanmıyor (komedyen olanlar), boşa zaman çalmışlar gibi hissediyorsunuz, tek şikâyetim odur animeden.

Zaten ilk bölümdeki Bruce Springsteen muhabbetini izleyip aynen bütün bölümleri sıraya dizmemek mümkün değil. Çizimleri yüzünden çok izleyici çekemedi belki ama siz bu gizli cevheri kaçıranlardan olmayın.



■ Kakegurui'nin yazarı yeni bir mangaya başladı ama manga diğer isekai'lerin bir parodisi olduğundan ve diğer isekai'lerin başkarakterlerinin benzerleri burada kötü karakter olduğundan tepki gördü, manga ilk bölümün ardından sona erdirildi, yazar özür diledi.

■ KFC'nin İspanya Twitter hesabıyla Kaguya-sama'nın Twitter hesabı neşeli bir şekilde flörtleşti.

■ Shounen Jump+ dergisi Youtube kanalında mangaka adaylarının yarıştığı 8 bölümlük bir reality show'a başladı.

■ GTO'nun mangakası Tohru Fujisawa, şu sıralarda yazdığı yani GTO mangası Paradise Lost'un son GTO olduğunu, ardından yarım bıraktığı işlerine devam etmek istediğini söyledi.

■ Bu ay Batman-Catwoman üzerinden başlayan çizgi romanlarda seksin derecesi tartışmasına Gundam'ın yaratıcısı çılgın dedemiz Tomino Yoshiyuki de özellikle Char-Nanai üzerinden bayağı ilginç laflarla katkıda bulundu. Birilerinin konu hakkında bu kadar açık konuşabilmesi güzel aslında: tinyurl.com/ogz-165-tomino



YENİ ANİMELER

■ Dolusuyla yeni duyuru var ki bazıları bayağı umut vadediyor: Exception, Grimm's Fairy Tales, Aoashi, Deep Insanity, Shabake, Gridman x Dynazemon, Uncle From Another World, Gundam Breaker Battlogue, The Prince's Favorite is the Villainess, The Company Slave Wants to Be Healed by a Little Ghost Girl, yeni Pretty serisi, By the Grace of the Gods (2. sezon), Madoka Magica Side Story (final sezonu), Strike the Blood (Ova 5), Backflip (film), Make My Day (film).

■ Fruts Basket'e Tohru'nun anne-babasının hikâyesinin anlatıldığı bir anime daha geliyor. Doyamadım, gelsin lütfen.

■ Bu ay yenilenmiş versiyonu çıkan JRYO Legend of Mana'nın animesi de geliyor.

■ En sevilen isekai'lerden Saga of Tanya the Evil'ın ikinci sezonu da nihayet duyuruldu.

■ hololive Vtuber'ları Fubuki ve Matsuri, The Detective is Already Dead animesinde konuk oyuncu olacaklarmış. Böyle cümleler kurunca iyi hissediyorum.

■ Evangelion 4'ün üzerinde biraz revizyon yapılmış bir versiyonu, Last Run adıyla tekrar gösterime girecek.

■ Gundam Seed'in daha önce duyurulan filminin TV serisinin devamında geçeceği duyuruldu.

■ En merakla beklenen animelerden Uzumaki ertelendi. 2022 Ekim'inde başlayacak.

■ Will Smith'li Bright filmini hatırlarsınız. Ona eski Japonya'da geçen bir anime yan film geliyor. Adı Bright: Samurai Soul.



İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ

Hadi biraz içimiz kararsın

GÜLHİS CANBOLAT & ARES AYBAR

Ares: Pandemi ve ekonomik dalgalanmalar arasında tam da beklenildiği gibi arka planda kaldı iklim değişiklikleri konusu. Birleşmiş Milletler'e bağlı panelin hazırladığı rapora göre küresel sıcaklığın 1,5 derece hedefini yakalayamama durumunda ısı dalgalarının artması, iklim değişikliklerinin daha da belirginleşmesi, çok daha fazla kıyı bölgesinin sular altında kalması ve birçok canlı türünün yok olması en olası sonuçlar. Gündelik hayatta bile herkesin konuştuğu alışılmadık iklim şartları, öngörülemeyen kuraklık veya en basitinden denizlerimizdeki müsilaj sorunu gibi onlarca maddeyi tek tek sıralamak istemiyorum çünkü saymakla bitecek gibi değil. Nereye gidiyor dünya?

Gülhis: Öyle deme Ares, Elon Musk bizi Mars'a götürecek, orada devam ederiz! Şaka yapıyorum ama sinirlerim bozulduğu için. Yakın zamanda okuduğum haberler olduğu için ABD'nin Kuzey Pasifik kıyılarından örnek veriyorum; o bölgelerde sıcaklardan dolayı camlar patlamaya, elektrik kabloları erimeye ve asfaltlar yolları kapatacak şekilde kırılmaya başlamış. Sıcağa hazır değiller, çünkü bunlar aslında o bölgelerde hiç görmüyor olmamız gereken sıcaklar. Ve işler böyle giderse, bizi çok daha sıcak yazlar bekliyor.

Ve buna rağmen çevre ve toplum sağlığını tehlikeye atacak projelere devam ediliyor. Bizim burada Kanal İstanbul malum; yine ABD Minnesota'da Enbridge Line 3 petrol hattı protesto edildi yakın zamanda. Müsilajdan bahsettin, sırf biz sıradan insanların atıklarıyla olmuş bir şey değil bu. Gerçek bir iklim düzelmesi için adım atması gereken sıradan bireyler olarak bizler değiliz. Belki de en çok o yüzden korkutuyor bu durum beni.

Ares: Korkman, korkmamız doğal. Biliyoruz ki bu kurulan düzeni değiştirmek ya da iyileştirmek için gerekli adımlar atılmayacak ve bu işin sonunda hep birlikte kötü günler yaşayacağız. Basit bir arıtma ya da geri dönüşüm problemini çözemiyoruz, ölümcül bir pandemide insanlara evde kalmalarını sağlayacak güvenli bir ortam oluşturamıyoruz. Mesela daha yeni okuduğum bir haberde iklim değişiklikleri nedeniyle etkilenecek okyanus ekosisteminin 25 yıl içinde insanlığın kaosa sürüklendiğini ve 3 milyar insanın gıda sorunu yaşayacağı bir senaryodan bahsediliyordu.

Tufandan Sonra belgeselinde NASA'nın en eski araştırmacılarından biriyle yapılan sohbette duyduklarımdan sonra hâlâ kendime gelebilmiş değilim. Dünyada kuraklığın başlayacağı nokta olarak haritada elini uzattığı yer Anadolu'ydu. Yıllardır öğle sıcağında denize girmeyi bırakan bir Ege'li olarak bu duruma insanların alıştığını gözlemlesem de araştırmacıların söylediği gibi yaz mevsiminde çok yüksek sıcaklıklar nedeniyle bütün gün dışarıya çıkamayacak noktaya gelindiğinde, çok geç kalındığını fark edilse de iş işten geçmiş olacak. "Olası kötü senaryoda güvenli olacak bölgelerden arsa alan Bill Gates" geyiği yapmak istemiyorum ama bazı şeyleri değiştirme gücü olmayan bizlerin durumu ne olacak bilemiyorum.

Gülhis: Araştırma babında Mad Max seyretmeye davet ediyorum herkesi. Burada böyle milleti korkutmaya çalışıyormuşuz gibi durabilir fakat senelerdir küresel ısınma konusunda konuşan herkese boş yere korku salmaya çalışıyormuş muamelesi yapılıyor. Geldiğimiz nokta ortada. 33 dereceydi bugün, bunun daha Temmuzu, Ağustosu var...

Gördüğümüz her imza kampanyasını imzalayıp sağda solda bağırmaktan başka bir şey gelmiyor elimizden ama topluca ve yeterince ses çıkarırsak bir şeylerin değişeceğini ummaktan başka çaremiz de yok gibi duruyor. Bir şeylerin değişeceğine inanmak isteyerek bitirelim bu sayfayı, her ne kadar durumumuz iç açıcı olmasa da.



Düz dünyacılar, Yossi Kohen ve Jeff Bezos

Temel fıkrası gibi

Maalesef dünyada ve ülkemizde komplo teorilerine tutunanların sayısı gitgide artıyor. Bunun farklı farklı sebepleri var elbet, *Social Dilemma* yazımda ufaktan bahsetmiştim hatta. Şimdi niye bu arkadaşlardan girdim konuya peki? Şöyle ki change.org'da bu ay denk geldiğim ve Amazon'un patronu Jeff Bezos'un uzaya postalanması ve bir daha dünyaya kabul edilmemesi gerektiğini savunan eğlenceli bir ilanda bir yandan da düz dünyacılar, korona aşılarıyla ortaya çıkan 5g çipçileri falan da tiye alınmış (yani umarım tiye almadır). İlanda Jeff Bezos aslında Lex Luthor şeklinde yazmasa şaka olduğunu anlamamak bile mümkün. 23 bin küsur kişi de imza atmış an itibariyle.

Öte yandan Jeff Bezos'tan bahsediyoruz. Daha yeni çalışanlarını pet şişeye çiş yapmak zorunda bıraktığı ortaya çıkmış bir patron, hem de kendisi milyar dolarlar içerisinde yüzerken! O da düz dünyacıların, 5g çipçilerin aptallıklarıyla daha da çekilmez kıldıkları dünyamızın tabutuna istikrarlı şekilde çivi çakanlardan yani. Ömer bunun eğlenceli bir haber olabileceğini düşünmüştü hatta, ben onu da hayal kırıklığına uğrattım muhtemelen, ama abi bu ne ya? Gülelim derken bile efkarlanıyoruz. Bu arada Bezos da önümüzdeki aylarda yakın uzay denilen mezosfere kadar gidip gelecekmiş biraderiyle. Bilmiyorum change.org'daki kampanya gerçekleşir mi ama var böyle bir ihtimal :) ■ İhsan A.

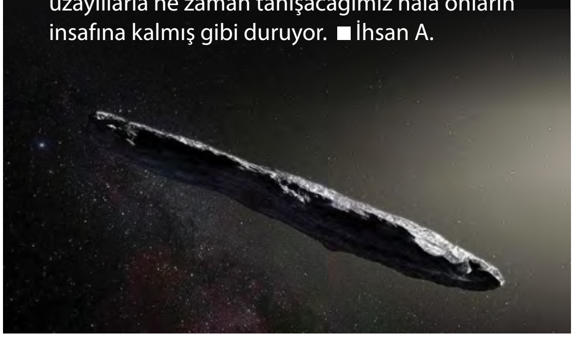


Yine ve yeniden Oumuamua

Gelin tanış olalım

Oumuamua'nın uzaylıların yollamış olabileceği bir tür keşif aracı olduğunu daha önceden bu satırlarda haberleştirmiştik. Son dönemde bu iddialar gene Harvard'dan teorik fizikçi Avi Loeb tarafından dillendirilmiş durumda. Kendisi yakın zamanda Amerika'da çıkan, tanımlanamayan uçan cisimlerle ilgili rapor ve görüntülerin bu konuyla ilgili olabileceğini düşünüyor. Uzaylılar daha evvelden Dünya'mızı ve genel olarak Güneş Sistemi'nin yaşanabilir bölümünü gözlemlemek için gezegene birtakım araçlar bıraktı ve Oumuamua'nun sistemimizden geçme nedeni de bu araçlarla bağlantıyı perçinlemek olabilir diyor abimiz.

Avi Loeb'in tanımlanamayan uçan cisimlere ilişkin de çarpıcı bir tespiti var: Eğer bunlar Çin ve Rusya, yani gezegenimiz kaynaklı şeyler olsa hiç kamuya açıklanmazdı zaten, dolayısıyla ya doğal fenomenler ya da hakikaten uzaylı bir kökene sahip olmalılar diyor ve araştırmacılara bu cisimlere karşı daha fazla bilimsel ilgi duymaya çağırıyor. Valla olmayacak iş değil ama uzaylılarla ne zaman tanışacağımız hâlâ onların insafına kalmış gibi duruyor. ■ İhsan A.





Hubble sonsuza kadar öldü mü?

Yeni teleskop "toplamanın" zamanı gelmiş

Hubble'ın insanlık tarihindeki yeri apayrı. Uzaya fırlatıldığı 1990 yılından beri (benimle de yaşıtmış kerata) neler yapmadı ki: Onlarca yıldızın doğumunu ve ölümünü kaydetti, Plüton'un aylarını keşfetti, hatta Güneş Sistemi dışından gelen iki objeyi bile tespit etti. 13,4 milyar ışık yılı uzaklıktaki galaksileri bile kayda geçti. Ama maalesef Haziran ayında başına bir işler geldi bu yaşlı teleskobumuzun.

Hubble'ın beyni diyebileceğimiz esas bilgisayar, ki kendisi 80'li yıllarda yapılmış, bir anda çalışmayı durdurdu. Tabii NASA tüm mühendislerini seferber etti, sorunun ne olduğu tespit edilmeye çalışıldı ama nafile. Bol bol deneme yanılmadan sonra 14 Haziran'da NASA bilgisayara reset atmış: İlk gelen veriler bilgisayarın hafıza modülünün yavaş yavaş gerilemekte olduğunu göstermiş. Şu gün itibariyle soruna neyin sebep olduğu hâlâ tespit edilememiş ve diğer denemeler bir sonuç vermemiş. O yüzden Hubble'ın artık Hakk'ın rahmetine kavuşmuş olabileceği de değerlendiriliyor ve hatta NASA'nın böyle bir olasılık için kurguladığı bir cenaze merasimi bile varmış. ■ İhsan A.

İnatla ölmemeye çalışıyoruz

Yine de bilim bizden yana değil

Aslında olay tam olarak "ölümü yenmeye çalışıyorduk ama yine beceremedik" değil. İnsanların ortalama ömür süresinin tarih boyunca sürekli arttığına dair illa ki bir şeyler okumuşsunuzdur. İşte antik çağlarda 45-50 yaşlı sayılırdı, şimdi insanlar iki katı yaşıyor vesaire gibisinden... Fernando Colchero ve Susan Alberts'in yaptığı çalışma, bu verinin biraz yanlış anlaşıldığını söylüyor.

Evet, artık insanlar daha uzun süre yaşıyor fakat bu her canlının ortalama bir yaşam süresi olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Yani o süre devamlı artan bir şey değil. E olay ne o zaman?

Şöyle ki, yaşam süresi eşitliği ve beklenen yaşam süresi bağlantılı şeyler. Modern tıbbın da yardımıyla, geçmişte öldürücü olabilecek birçok hastalıktan kolaylıkla kurtulabiliyoruz. Bu da yaşam çoğunlukla sürelerimizin denk olmasını sağlıyor. Beraberinde yaşam sürelerimiz uzuyormuş gibi duruyor ama aslında sadece potansiyelimizin sınırına ulaşıyoruz. Ölümsüzlüğe değil. ■ Gülhis



Tartışmalı insan John McAffee, İspanya'daki hapishane hücresinde ölü bulundu. İntihar deniyor ama...

AMD'den Nvidia'ya şok cevap

Sizin DLSS'iniz varsa bizim de FSR'ımız var!!



Nvidia bir şey yapar da pazar rakibi aynısından çıkarmaz mı? Öyle şey olmaz tabii. AMD de son zamanlarda çok konuşulan, oyunlarda görüntüden pek feragat etmeden daha yüksek fps almamızı sağlayan DLSS sisteminin kendi versiyonunu geliştirmiş. Adı da FidelityFX Super Resolution, ya da kısaca FSR.

Şimdilik desteklediği oyunlar DLSS kadar geniş değil; Anno 1800, Godfall, Terminator: Resistance falan var ama yakında DOTA 2, Resident Evil Village ve Far Cry 6'ya da gelmesi planlanıyormuş.

4 farklı seçeneği var; ister görüntü kalitesine, ister performansa abanabiliyorsunuz mesela. Anlaşılan görüntü kalitesini ön planda tutan modları 4K'da bile kaliteden taviz vermezken performans modlarının biraz daha cilaya ihtiyacı var. PC Gamer'dan FSR'ı deneyenler de henüz DLSS kadar iyi olmasa da başlangıç için hiç fena olmadığını söylüyorlar. Eh, o kadar olur. Asıl bundan sonra, kataloğu genişledikçe göreceğiz FSR tutup da DLSS'e kafa tutabilecek mi.
■ Gülhis



McDonalds arabalı servislerinde otomatik kasa devri

ROBOTLAR İŞLERİMİZİ ÇALI-

Yani bir fast-food restoranının para ödenmesi gereken çalışanlardansa yapay zekâ kasalara yönelmesi nedense beni hiç şaşırtmadı. Bu sistemin bir alt seviyesine zaten süpermarketlerdeki hızlı kasalardan falan aşinayız. Her ne kadar bu yapay zekâ arabalı servis kasaları şimdilik sadece pilot olarak devreye sokulmuş olsa da, anlaşılan McDonalds servisin büyük bir bölümünü otomatikleştirmek istiyor.

McDonalds bu işte ciddi, 2019'da bu sistemleri üreten Apprente adlı şirketi satın almışlar. Fakat söylediklerine göre aktif olarak kendileri restoran sistemleri geliştirmek peşinde değiller. Çıksın, birileri üretsin, biz de kullanalım kafasında ilerliyorlar.

Bu gelişmede ilgimi çeken olaylardan birisiyse şu oldu. Anlaşılan sistemin takıldığı noktalarda çalışanlar yardımcı olduğu için algoritmaların nerede eksiği olduğunu anlamakta sıkıntı çektikleri noktalar olmuş. Şimdi, yardım etmeseler... Cefasını çekecek olan çalışanlar. Yardım etseler... E yukarıdan emir var. Kabak gene onların başına patlıyor sanki. ■ Gülhis



Drone'lar uyanışta

Korktuğumuz başımıza gelmesin!

Birleşmiş Milletler Güvenlik Konseyi tarafından yayınlanan rapora göre geçtiğimiz yıl bir drone insana saldırdı. Filmlerde alışık olduğumuz buna benzer olaylardan ayrılan noktaysa drone'un herhangi bir komut almadan otonom bir şekilde saldırması. Türk STM (Savunma Teknolojileri Mühendislik ve Ticaret A.Ş.) tarafından üretilen Kargu-2, bahsedilen bu saldırıyı Libya'da gerçekleştirmiş.

Hedeflerine operatörle iletişim kurmayı gerektirmeden saldırabilecek şekilde programlanan drone'ların güvenilirliği ve kullanım gerekliliğinin biraz daha çok sorgulanması gerektiğini söyleyen, drone kullanımına regülasyonlarla devam edilebileceğini savunan ve hatta tamamıyla yasaklanmasını isteyen büyük bir kesim de var. Sanırım bazı konularda kırmızı çizgilerimizi her şey çok geç olmadan belirlemeliyiz. ■ Ares

Aramızdaki neandertaller

Hepimiz bir toz bulutundan gelmedik mi?

Binlerce yıl önce soyları tükenen neandertal ve denisovan gibi arkaik insan türlerinin günümüze etkileri konusunda bilinmeyenler merak uyandırmaya devam ediyor. Kopenhag Üniversitesi'nde yapılan çalışmalar da günümüz insanlarının taşıdığı, kökeni bu türlere ait olan genlerin bulunması hedefleniyor.

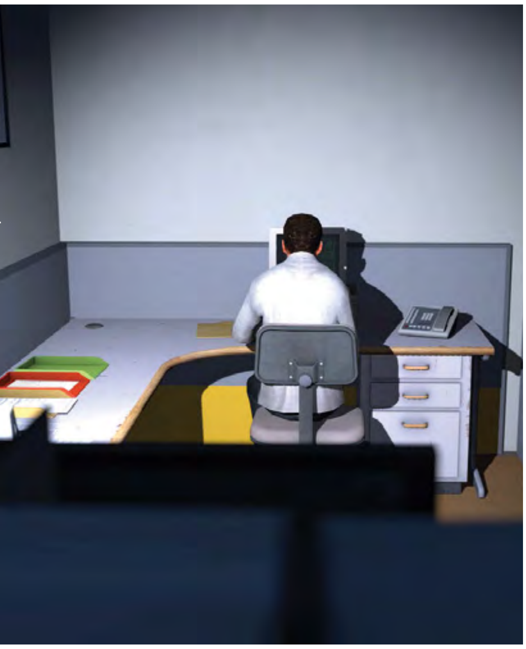
Geliştirilen derin öğrenme metodu sayesinde hangi genlerin aktarıldığını araştıran ekip kendilerinden oldukça emin. Metotlarının önceki yaklaşımlara göre çok daha başarılı olduğunu ve daha doğru sonuç elde ettiğini belirtiyorlar. Çeşitli insan gen veri setlerini bu metotla incelediklerinde neandertal ve denisovan izleri taşıyan olası gen havuzu oluşturulmuş durumda.

Örneğin Avrupa genomlarında kan hücreleriyle ilgili iki önemli aday bulunmuş durumda. Melanezya genomlarındaysa kan, metabolizma ve çeşitli nörolojik hastalıklarla değişime uğramış ipuçları yakalanmış. Sıradaki adımsa metotlarını duruma uyarlayarak nokta atışı yapmakta. ■ Ares



Uzun hafta sonlarına az kaldı

Japonya bir güzellik yaparsa devamı gelebilir



Yıpratıcı ve uzun çalışma saatleriyle ünlü Japonya'da hükümet bu durumu değiştirmek için nabız yokluyor. Şirketlere haftada 4 iş günü çalışma düzenini öneren hükümetin asıl amacı halkın daha iyi bir iş yaşam dengesine sahip olması.

Buna yorucu hayatları nedeniyle ülkenin düşük seviyede olan ortalama doğum oranlarını tekrardan arttırmaya çalışma hamlesi de diyebiliriz. Kendisine ve ailesine daha çok zaman ayıracak halkın hem mevcut yaşlı aile bireyleriyle ilgilenmesi hem de daha fazla çocuk istemeleri hayal edilen sonuç. Pandemi nedeniyle küçülen ekonominin canlanması da bir diğer hedef.

Pandemi sonrası uzaktan çalışma modelini zorla benimsemeye başlayan şirketlerin bir de üstüne daha az çalışma saati tavsiyesine ne kadar uyacakları konusunda gelişmeleri merakla bekliyoruz. Hollanda, Çekya, Danimarka gibi çeşitli ülkelerden gelen benzer seslerin gerçeğe dönüşmesi bütün dünyayı aynı doğrultuya yöneltebilir. ■ Ares



Windows 11

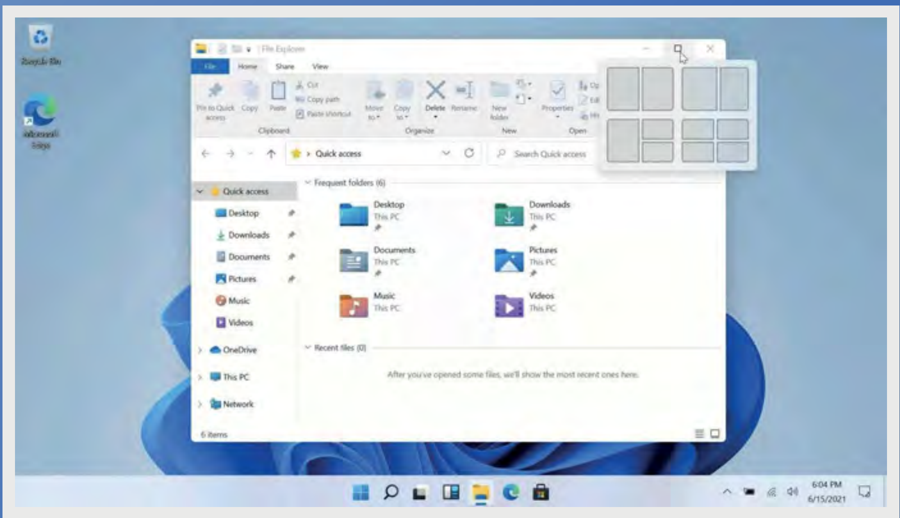
Windows 9'un kanı yerde kalmayacak!

ESER GÜVEN

Microsoft, 24 Haziran akşamı düzenlediği etkinlikle yeni nesil işletim sistemi Windows 11'i tanıttı. Windows 11'in odaklandığı başlıca noktalar Windows kullanıcı arayüzünün basitleştirilmesi, mağazanın yenilenmesi, performans ve çoklu görev iyileştirmeleri olarak sayılabilir. Microsoft'un daha önce iptal etmiş olduğu Windows 10X'e oldukça benzer öğeler kullanılmış Windows 11'de. Zaten iptal kararı alındığında bazı özelliklerinin bir sonraki işletim sisteminde kullanılacağı söylenmişti, o yüzden işin bu kısmı sürpriz olmadı.

Windows 11'in en önemli farkı görselliği diyebiliriz, Mac işletim sistemine daha yakın bir tasarım kullanılmış. Bunu pencerelerin yuvarlak köşelerinden ve pastel gölgelendirmelerden anlıyorsunuz. Windows'un ünlü Başlat menüsü artık sol tarafta değil, bir dock gibi ekranın tam ortasında bulunuyor (ama isterseniz eski yerine döndürebiliyorsunuz). Genel olarak bir app launcher havası verilmiş yeni menüye.





Yeni işletim sisteminde sanal masaüstü desteği de çok g elişmiş durumda, kolayca birden fazla masaüstü açarak iş ve oyunları birbirinden ayırabiliyor ve aralarında hızlıca geçiş yapabiliyorsunuz. Diğer çoğu özelliğin aslında dizüstü bilgisayarlar ve tabletlere hitap ettiğini söyleyebiliriz, dokunmatik ekran ve kalem yetenekleri üst düzeye taşınmış durumda.

Windows 11, Windows 10 sahibi olan herkese ücretsiz olarak sunulacak, yani işin maddi kısmını dert etmenize gerek yok. Ancak yeni işletim sistemi beraberinde ciddi sistem gereksinimleriyle geliyor, şu an sadece 8. nesil Intel Core ve 2. nesil AMD Ryzen işlemciler destekleniyor. Üstelik bilgisayarınızda TPM 2.0 desteğinin de olması gerekli. Yani öyle her isteyen bu işletim sistemine geçemeyecek. Yıl sonuna doğru çıkışını gerçekleştirene kadar umuyoruz ki bu gereksinimler hafifletilecektir, yoksa çoğumuz W11'e uzaktan bakmakla yetineceğiz.

Windows 11'in çeşitli yeni özellikleri arasından bizim için en önemli olanlar elbette oyunculara hitap eden özellikleri. Çünkü Microsoft, Windows 11'i "**oyunculuk için bugüne kadarki en iyi Windows**" olarak adlandırıyor.

Windows 11'in oyunculuk adına sunduğu en önemli özellik **Direct Storage** olsa gerek. Yüksek hızlı NVMe SSD sürücülere sahip sistemlerde Windows 11 yoluyla kullanılabilecek olan bu teknolojide oyunlarla ilgili dosyalar CPU'yu hiç boğmadan doğrudan ekran kartının hafızasına aktarılacak. Bu da inanılmaz derecede detaylı oyun dünyalarının ışık hızında çizilmesi ve bunu da uzun yükleme süreleri gerektirmeden yapması anlamına geliyor. Bu teknoloji Xbox Series X ve Xbox Series S'de bulunan Xbox Velocity Architecture'ın bir parçasıydı.

Microsoft bu özelliğin sadece Windows 11'e özel olacağını açıkladı. Ancak Windows 11 iyice yaygınlaşana kadar oyun geliştiricilerinin bu özelliği pek fazla kullanacağını sanmıyorum kendi adıma. Direct Storage özelliğini oyunlarına eklemesi gerekenler geliştiriciler olduğundan bu ekstra masraf ve çabaya ne kadar sıcak bakacaklarını zamanla göreceğiz. Bu özellik Windows 10'a da gelecek olsaydı o zaman işler değişirdi tabii.

Windows 11'in sayfasındaki resmi gereksinimler kısmında Windows 11'e ek olarak 1 TB veya üzeri kapasiteli NVMe SSD sahibi olmanız gerektiği yazıyordu. Ayrıca Shader Model 6.0 destekli DirectX 12 ekran kartı ve Standart NVM Express Controller sürücüsünün kurulu olması gerekecek. Ancak sonradan "1 TB+" kısmı açıklamadan kaldırıldı, zaten Xbox Series S bunun yarısı kapasiteyle bu özelliği sunuyordu, muhtemelen orada bir hata olmuştur.

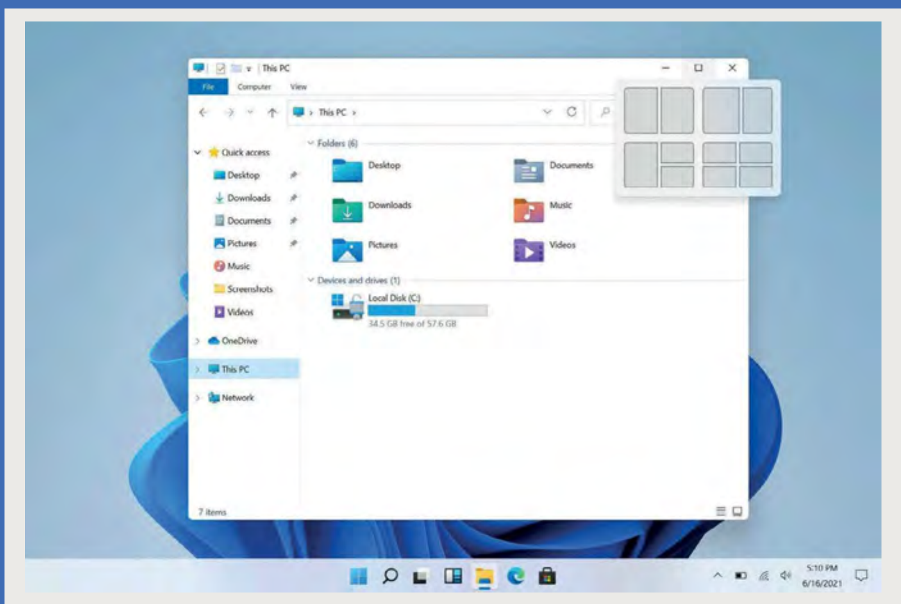
Öne çıkarılan ikinci özellik Auto-HDR. Sorunlarından arındırılan HDR desteği, DirectX 11 ve üzerini kullanan oyunlarda artık Standart Dynamic Range (SDR) değil otomatik olarak High Dynamic Range (HDR) geliştirmeleri yapacak. Bu da yine Xbox Series X|S konsollarında kullanılan bir teknolojiydi, Microsoft bunun da devrim yaratacak teknolojilerden biri olduğunu söylüyor.

Microsoft bu özelliği Mart ayında testlere açmıştı ve oldukça iyi sonuçlar aldığını söyleyebiliriz. Ancak tabii ki bu özellikten faydalanabilmek için HDR destekli bir monitörünüz olması gerekiyor.

Windows 11'le birlikte Xbox uygulaması doğrudan işletim sisteminin içine yedirilmiş durumda. Xbox Cloud Gaming sistemiyse tamamen Xbox uygulamasına gömülmüş halde geliyor. Oyun sayfasında Play düğmesine bastığınız anda oyun yayını bulut üzerinden yapılmaya başlıyor, ekstradan bir şey kurmanıza ya da uğraşmanıza gerek yok. Yani Xbox uygulaması aynı zamanda bir bulut yayını olarak çalışmaya başlıyor, bu da işletim sisteminin oyunculuk yanını öne çıkaran bir yenilik.

Yeni işletim sisteminin en önemli özelliklerinden biriyse doğal Android desteği. Yani artık Android uygulamalarını çalıştırmak için Bluestacks ve benzeri emülatörlere ihtiyaç duymayacak, bilgisayarınıza doğrudan .apk kurabileceksiniz. Yenilenen Microsoft Store üzerinden Android uygulamalarına doğrudan erişmek mümkün olacak. Bu da mobil oyunları çok rahat ve ekstra bir şeylerle uğraşmadan bilgisayarınızda oynayabileceğiniz anlamına geliyor.

Yine de tüm bu çekici özelliklere rağmen, W11'e geçmek için işletim sisteminin iyice stabil hale gelmesini beklemekte fayda var. Yine de deneyeceğim derseniz Windows Insider üyelerine W11'e yükseltme imkanının şimdiden sunulduğunu bilin. Beğenmezseniz de Sistem Geri Yükleme'yle tekrar W10'a dönmeniz 10 dakikanızı almaz sonuçta.



Cehennemlik Teknolojiler



Potty Pax Tuvalet Örtüsü

Diyelim ki benzinlikte tuvalete gitmek zorunda kaldınız. Öyle otoyoldaki AVM gibi olan benzinliklerden bahsetmiyorum. Hani şu an gidip 10 kişi elini duvara sürse haftaya Covid 20-25-30 diye yardıracağımız mekânlar var ya, onlara. İnsan olan girmez ama işte doğa sizi çağırıyor, yapacak bir şey yok, girmek zorunda kaldınız.

Gaz maskesi taktınız diyelim ama o klozetin üzerindeki katı, sıvı ve plazma elementlerindeki oluşumlar için ne yapacaksınız? Gider oturur direkt diyen arkadaşlara ülkenin anahtarını teslim etmek lazım zaten, böyle cesur liderlere ihtiyacımız var ama biz sıradan insanlar ne yapabilir? Aslında çözüm basit 1, olmadı 2, olmadı 3 kat tuvalet kâğıdını yayıp oturabilirsiniz. Kurtarır bir dereceye kadar.

Bu basit ve efektif çözüm kurtarmıyorsa ve böyle bir şeyin başınıza geleceğine hazırlıklıysanız çantanızda Potty Pax Tuvalet Örtüsü barındırabilirsiniz! Kendisi kullandıktan sonra kendi çantasına koyup, eve götürüp, yıkayıp, tekrar tekrar kullanabildiğiniz bir klozet örtüsü. O iğrenç klozete serdikten, üzerine oturup pislikleri bir güzel yedirdikten sonra örtüyü toplayıp tekrar çantanıza koymak ister misiniz, çantanızdan yayılan bok kokusunu tuvalet kâğıdı kullanmayarak elde ettiğiniz büyük avantajın (!) yanında kabul edilebilir bir takas olarak görür müsünüz artık orası size kalmış.

Ya... diyecek bir şey bulamıyorum gerçekten. Böyle durumlar söz konusu olabilecekse yanınızda tuvalet kâğıdı taşıyın arkadaşlar, boklu bezi niye yanınızda taşıyasınız? Neden böyle bir ürün var dünyada? ■ ÖMER



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler



Yumurta Kırıcı

Bakın, yumurta kırmaz zor bir iş değil. Ben tek elimle bile kırıyorum. Fakat bu, yumurta kırma işinin insanın ellerini yumurta yapma riski olduğu gerçeğini değiştirmiyor. O yumurta kokusu daha bütün gün geçmiyor sonra, korkunç bir şey. Sonra diyelim kek börek bir şey yapacaksınız, birden fazla yumurta kırmak gerekiyor. İlla ki birinin kabuğu yamulur, içine düşer. Tavaya kırıyorsan daha beter! Yumurta anında pişer, o kabuk içinde kalır falan...

Bu dertlere son. Son diyorum. Buyurun, yumurta kırıcı! Hayatınızın "Bir yumurta bile kıramaz!" devri BİTTİ! Gördüğünüz gibi iki tutacağı, bir yumurta haznesi var. Yumurtayı içine koyup iki kolunu sıkıyorsunuz. Yumurta kırılıyor. Yok fazla güç harcadım, yok kırıldı ama yamuk kırıldı yok!

Şaka bir yana, bu küçük çocuklarla mutfakta bir şeyler yaparken ya da herhangi bir sebepten ellerini ince işler için kullanamayan insanlara büyük kolaylık olacak bir icat değil mi? Neden insanlar hep yeriyor bu yumurta kırıcıyı anlamıyorum. Gördüğüm bütün videolarında tıkır tıkır çalışıyor halbuki. Çok elzem bir alet değil belki ama evde olsa bir daha elimle yumurta kıracağımı sanmıyorum.
■ GÜLHİS



Piksel Günlükleri



OKUR TROLLEYEN OKUR

Yıllardan... Hatırlamıyorum hangi yıl, Oyungezer'in ilk yılları işte, yazar mazar olmadığım vakitler. Oyungezer'in forumları aktif o zamanlar, her yeni çıkan sayı için de yeni bir başlık açılıyor, sayının çıkışı orada duyuruluyor. "Kapak olmamış" şeklinde de olsa sayılar hakkında az çok geri bildirim yapıldığı vakitler. Ah ah, şimdi sitedeki yorum sistemi sağ olsun yorum yapmak isteyen bile yapamıyor da neyse... :)

Oyungezer bugün artık herkesin bildiği gibi ayın 1'inde şak diye çıkıyor... desem kimseye yediremem tabii ama o zamanlar durum daha da vahim, 7-8'inden önce OGZ gördüm diyeni hastaneye yatırıyorlar. Biz takipçiler olarak yine de bir umut ayın 3'ünden 4'ünden sonra foruma girip çıkmış mı çıkmamış mı diye kontrol etmeye başlıyoruz (1'i değil tabii, o kadar da değil).

Forum sistemini bilirsiniz herhalde. Bir başlık girildiğinde ve bir başlığa yorum yapıldığında o başlık en üst sıraya çıkar. Ben de girdim, yine ayın 7-8'i gibi dergi yok ortalıkta klasik, mini bir trollük yapayım dedim. Yılı-ayı tamamen sallıyorum, Temmuz 2011 sayısı olsun. Millet refresh yapa yapa Temmuz 2011 sayısını beklerken gittim Temmuz 2010 sayısına troll face görselli bir yorum attım. Temmuz 2010 başlığı hemen en tepeye yerleşti tabii, bir sürü insan da olley Temmuz sayısı çıkmış diye anında ortama atladı :)

"Okumaya başladım, bunlar eski oyunlar yaw dedim, 5 dakika sonra jeton düştü" diyenler, "oha iki dakikada amma çok yorum olmuş diye şaşırdım bir an" diyenler, hafiften küfredenler... Eğlenmiştim ufaktan kısacası :) ■ ÖMER



KONSOL

Gamate

Gün geçmiyor ki yeni bir Gameboy çakmasıyla daha karşılaşmayalım. Nintendo Gameboy'un dünya çapındaki başarısının ardından Tayvanlı (kimi kaynaklara göre de Güney Koreli) abilerimiz de taşınabilir konsol olayına el atmaya karar verdiler. Böylelikle Gamate 1990 yılında Doğu Asya, Afrika ve Güney Amerika gibi Gameboy satışlarının nispeten daha düşük olduğu bölgelerde piyasaya sürüldü.

Gamate yazılım olarak Gameboy'la hayli benzeşen bir konsol. Hatta Gameboy'un tersine mühendislik edilmesiyle yapıldığı söyleniyor ki oyunlarının ekran görüntülerine bakınca tahmin etmek zor değil. Oyunlarının büyük kısmı da ünlü Gameboy oyunlarının sadece ismi farklı klonları zaten. Tek büyük farkı Sega Master System'in ilk dönem ince plastik kartlarına benzer kartlar kullanıyor olması.

Tahmin edebileceğiniz üzere hiç de başarılı olamadı Gamata. Zira Nintendo'nun milyon dolarlık reklam kampanyaları ve zengin üçüncü parti desteğiyle baş edemediler normal olarak. 4 yıllık ömrü boyunca 70 civarı oyunu piyasada sürülse de o kadar ilgi gösterilmeyen bir konsol ki oyunlarının hepsi dump edilmedi bile. Gene de çalışır durumda bir emülatörü var, merak ediyorsanız oradan bir göz atabilirsiniz.

Gamate için söyleyebileceğim tek olumlu şey artık piyasada pek bulunamadığı için kıymete binmesi. Zamanında paranızı kaptırdıysanız koleksiyonculara satarak zararınızı çıkartabilirsiniz yani. ■ EMRE S.



KARTUŞLARA ÜFLEYİNCE ÇALIŞMA MESELESİ



Üfle de geçsin

8-bit ve 16-bit dönemini yaşadıysanız bu kartuşların ne bela bir şey olduğunu bilirsiniz. Çalışmadıkları zaman tozlandığını düşünür, kartuşun içine üfleyip defalarca kez denersiniz. Hatta bu üfleme olayı bir refleks haline bile gelmiştir, zira pek çok kişi daha kartuşu hiç denemeden direkt üfler ve öyle takar. Peki bu üfleme tedavisinin gerçekten bilimsel bir karşılığı var mı?

Bir oyun kartuşunun çalışma prensibini en basit şeklinde özetleyecek olursak, kartuşu konsola taktığımız zaman kartuştaki pinlerle konsoldaki okuyucunun üzerindeki pinlerin eşleşmesi beklenir. Eşleşme gerçekleştiği zaman da sistem tamamlanır ve oyun çalışır. Lakin bu sistemler tamamen mekanik olduğu için pinler zamanla gevşer, hasarlanır ya da korozyon, pislik gibi sebeplerle de oyun çalışmayabilir.

Ne var ki bir kartuşun çalışmasını engelleyecek denli boyuttaki pisliklerin üfleyerek giderilemeyeceğini söylemek gerekiyor. Böyle şeyleri sadece kolonya, temizlik kiyi vb. ekstra malzemeler kullanarak temizleyebilirsiniz zaten. Keza bir kartuşu üfleyip tekrar denediğinizde yaptığınız tek şey pinleri eşleştirmek için kendinize ve sisteme bir şans daha vermenizdir aslında. Bu denemelerinizin sonunda oyun çalışınca da pisliği temizlediğinizi zannedersiniz. Halbuki gerçekleşen tek şey nihayet pinlerin eşleşmesi ve devrenin tamamlanmasıdır.

İşin bir de şu tarafı var, kartuşlara üflemek düzeltmekten çok devrelerine zarar veren bir olaydır. Üflediğinizde devre üzerinde kalan nem zamanla korozyona sebep olarak oyunu bozabilir. Bu konuyla ilgili yapılan bir deney var hatta. Aynı iki oyun kartuşundan biri rafta tutuluyor, diğerine de 1 ay boyunca günde 10 kez üfleniyor. 1 ay sonunda üflenen kartuşun devresi üzerinde belirgin bir leke oluştuğu ve rafta bekleyen kartuşa oranla daha zor çalıştığı görülüyor. Sırf bu yüzden SNES ve N64 kartuşlarının arkasında da yazar zaten "üflemeyin, temizleyici kitlerle silin" diye.

Sözün özü bu kartuşlara üfleme olayı yalnızca bir yanılsamadır arkadaşlar. Ciğerinizi boş yere heba etmeyin yani. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

[DS, PS3, 360, PC]

Ubisoft, Might & Magic markasını satın aldıktan sonra Heroes 5'le gayet iyi bir giriş yapmıştı olaya, onun gazıyla da DS için Clash of Heroes adındaki bu "minik" oyunu çıkardı. Karşıdan bakarsanız böyle şeker patlatma oyunlarındakine benzer şekilde 3 tane şey eşleştirmeli, bıdı bıdı bir oyun gibi görünebilir. Şahsen ben de Heroes sevdiğimden öylesine bir deneyeyim diye girmiş, ufak tefek oyunlarla çok aram olmadığından iki oynar bırakırım demiştim. Birkaç gün sonraysa başım çatlıyordu, gözlerim akıyordu, DS kapat beni de iki dakka dinleneyim diye yalvarıyordu...

Aynı renkte üç birimi diklemesine dizerseniz saldırı yapıyorsunuz, yanlamasına dizerseniz duvar örüyorsunuz. Oyunun temel prensibi bu kadar basit aslında. Ama farklı birim tipleri, farklı sistemlere sahip 5 fraksiyon (şövalyeler, iblisler, elfler, büyücüler ve necromancer'lar), büyüler, şunlar bunlar derken o ufacık oyun alanına bu kadar derinlemesine bir stratejiyi nasıl sığdırdıklarını merak ederken buluyorsunuz kendinizi. Hikâyesi de biraz çocukça olsa da hiç fena değildir bu arada. Üstelik sonradan PC ve konsollara çıkan geliştirilmiş versiyonlarında multiplayer da var ki ciddi bir rekabet var orada da. Vardı en azından, son zamanlarda sunucular dolu mudur bilmem.

Yarı puzzle yarı RYO gözüyle bakın Clash of Heroes'a ve bu türleri seviyorsanız, Might & Magic'le alakanız olmasa bile basit görünüme kesinlikle aldanmadan şans vermeye çalışın. Ne kadar sardığına şaşıracaksınız.

■ ÖMER

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE A-TEAM *[C64]*

A Takımı dendiğinde sizin aklınıza ne geliyor? Benim gözümde hemen o efsane dizi canlanıyor valla, koskocaman altın kolyesiyle B.A. Baracus, ekibin beyni Albay John 'Hannibal' Smith, grubun yakışıklısı Faceman ve çılgın pilot Murdock. Hafta sonları bu diziyi iple çeken biri olarak The A-Team isminde bir oyun çıktığını duyunca da heyecanlanıyor insan. Nereden bileyim ki bunun tarihin en rezil oyunlarından biri olduğunu?

Şöyle söyleyeyim size: Böyle bir oyundan az da olsa aksiyon beklersiniz, bir Space Invaders klonu olmasını değil. Hadi diyelim ki Space Invaders klonu olsun, yeri gelsin B.A.'le oynayalım, Hannibal'la ateş edelim. I ıh? Bu oyunda tepede vurduğumuz 'uzaylılar' A Takımı üyelerinin kafaları. Oyunun ana ekranında Star Wars müziği falan çalıyor, ne alaka? Böylesine tanınmamış bir firma bu kadar popüler bir ismin lisansını nasıl almış, orası da muamma.

Gördüğünüz yerde arkanıza bakmadan uzaklaşmanız gereken, hayalinizdeki A-Team imajını mahvetmemesi için özenle uzak durmanız gereken bir oyun yani bu. Şimdi böyle dedim diye hepiniz arayacaksınız, değil mi?

■ ESER







GÖREV BİLİNCİ

[GRAND THEFT AUTO III]



GTA3'ün yeni çıktığı ve dünyanın aklını aldığı dönemler. Oyuncu milleti olarak açık dünya konseptiyle yeni tanışıyoruz ve getirdiği özgürlükle kafayı yemiş durumdayız. İnternet kafeler GTA3 açıp görev yapmadan saatlerce boş boş takılan oyuncularla dolu. Bense oyunun öykü modunu bitirmeye uğraşıyorum.

Hangi görevdi hatırlamıyorum. Adını hatırlamadığım bir karakteri kendi arabasıyla alıp evinin önüne kadar bırakmamız gerekiyor. Araba taşıdığımız karaktere ait olduğu için de görev bitene kadar aracın patlamaması lazım. Zira yol boyunca ne zaman bir yere çarpsak adam "dikkatli sür şunu, arabamı mahvettin" falan diyor.

Fakat ben tahmin ettiğiniz üzere deli danalar gibi sürüyorum aracı. Sağa sola çarpıyorum, yayaları eziyorum, taklalar atıyorum ve araba kısa süre içerisinde haşat hale geliyor (inanılmaz da eğleniyorum). Nihayetinde adamın evine yaklaşıyoruz fakat yaptığım kazalar yüzünden arabadan dumanlar çıkıyor. Kısa süre içinde araç patlayacak yani.

Motor alev almış haldeyken adamın evinin önüne park ediyorum. Adam bana teşekkür ediyor onu getirdiğim için. Ben de adamı araçta bırakarak arabadan çıkıyorum ve sadece birkaç adım uzaklaştıktan sonra Görev Tamamlandı yazısı ekrana geliyor. Lakin aynı anda park halindeki araç da patlıyor daha az önce bana teşekkür eden adam araçtan inemeden. Adam yanan araçta kömür oluyor tabii.

Patlamanın etkisiyle biraz canım gitmiş olsa da görevimi layığıyla yerine getirmenin verdiği huzurla oradan ayrılıyorum. Yaklaşık 20 senedir de bu olay ne zaman aklıma acayip gülerim. ■ **EMRE S.**

MEDYA

ÇİZGİ ROMAN // FİLM // KİTAP // MÜZİK

SOUTH PARK: BIGGER, LONGER & UNCUT



Bu film bana South Park neden sevdiğimi hatırlatıyor her daim. Yani şöyle bir örnek verebilirim size sadece: Bizim bu dört kafadar (gerçi Kyle ve Eric için "kafadar" demek ne kadar doğru ama...) bir evsizin yardımıyla yaş sınırlarını aşan bir filme gidiyorlar. Sonra da Şeytan ve Saddam Hüseyin, Dünya'yı ele geçirmeye çalışıyor!?

Üçüncü sınıfa giden dört tane çocuğun yaptığı "çocukça" bir yaramazlık yüzünden Amerika ve Kanada arasında savaşa varan gerginlikler, annelerin resmen örgütlenmesi ve bahsettiğim gibi Şeytan'ın ve Saddam Hüseyin'in bunlardan bile kendine pay çıkarması… Bunun gibi "bir deli taş atmış, kırk akıllı çıkaramamış" hikâyelerini çok seviyorum South Park'ın. Bir de bunu 20 dakikalık değil, 1 buçuk saatlik uzun metraj film yaptınız mı, değmesinler keyfime.

Bu tip diziden devşirme filmler, genellikle ana seri içerisinde bahsi geçen şeyler olmadığı için kalitesi düşük olabiliyor. Fakat South Park'ın filmi için böyle bir şey asla söz konusu değil. Filmin kalitesine kanıt olan ve ödül almanın kıyısından dönen Uncle Fucka ile Kyle's Mom's a Bitch gibi "güzide" eserleri de unutmamak lazım tabii ki.

İsminin hakkını veren, yani "daha büyük, daha uzun ve kesilmemiş" olan bu South Park "bölümünün" çok önemli bir özelliği daha var: Kenny'nin neye benzediğini öğreniyoruz! Söylediği tam olarak anlaşılmayan, sürekli ölüp dirilen ve kapüşonunu asla indirmeyen bu karakterin kendini göstermesi için daha iyi fırsat olamazdı herhalde. ■ **Cevdet**

STEPHEN KING

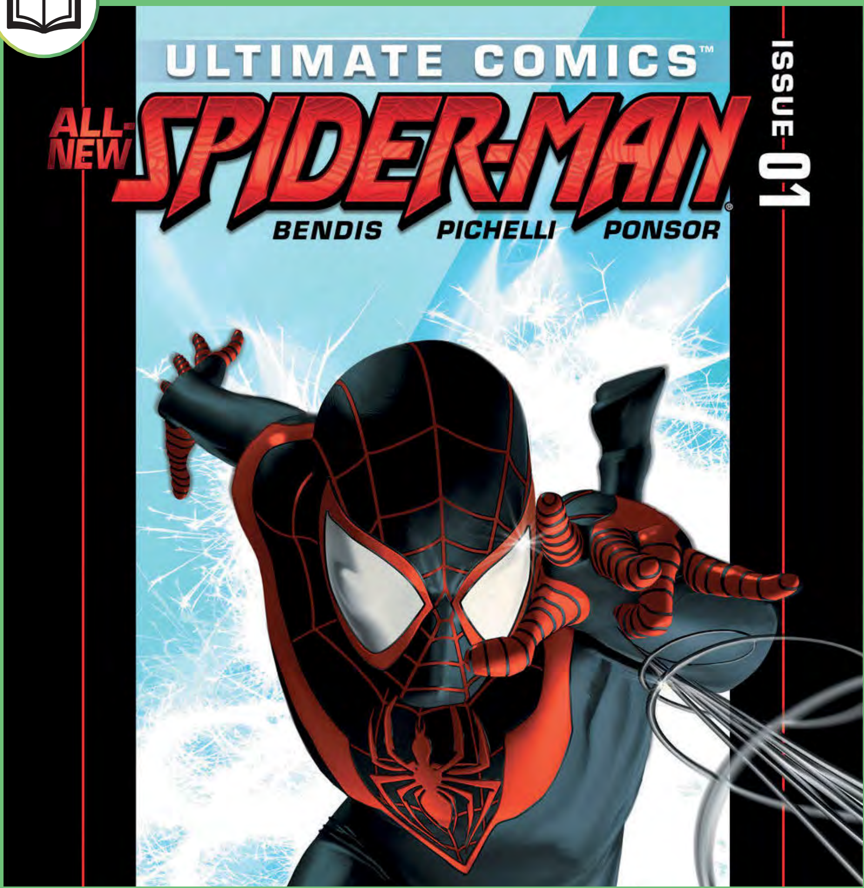
HAYVAN MEZARLIĞI



"Eser şimdi hiç lafı uzatma, ilk defa Stephen King okuyacak birine tek bir kitap öner ve bu adama neden Kral dediklerini anlayayım" derseniz size cevabım "ehiehi adamın soyadı King çünkü" olmaz. Merak etmeyin, sizinle böyle dalga geçmem. Hayvan Mezarlığı derim. Tek kitap, tek millet.

Biliyorum çoğunuz filmini izlediniz, hikâyeyi biliyorsunuz. Evet hikâyeyi biliyorsunuz ama o filmlere yansımayan detayları bilmiyorsunuz. Mesela ilk filmde Wendigo yoktu bile, yeniden yapım filminde Wendigo vardı ama bu sefer de çeşitli kısımları değiştirmişlerdi. Okuduğunuz takdirde uzun süre aklınızdan çıkmayacak, bir sonraki King kitabına geçmek için sabırsızlanmanızı sağlayacak bir romandır Hayvan Mezarlığı. Hele genç yaşta okursanız o kitaptaki betimlemelerin gerçekçiliği rüyalarınızda bile sizi ziyarete gelebilir, benden söylemesi.

Hayvan Mezarlığı'nın çok iyi bir kitap olmasının sebeplerinden biri de hikâyesinin fazla uzatılmamış ve sade bir dille anlatılmış olması da diyebilirim. Her uzun roman iyi olacak diye bir kural yok, her ne kadar son yıllarda King bunu biraz unutmuş görünse de Hayvan Mezarlığı bu konuda da örnek gösterilecek bir şaheser kanımca.
■ **Eser**



ULTIMATE SPIDER-MAN

Son 30 yılda sayısız retcon ve mega olay haricinde ana akım çizgi romanlar için yapılan en sıra dışı fikrin Ultimate evreninin yaratımı olduğunu düşünüyorum. Çizgi romanların okurların ilgisini tutmak üzere ilerlemeye başlaması, özellikle X-men gibi belirli serilere sıfırdan başlamayı oldukça zor hale getiriyordu. Düşünsenize Magneto ve X-men'in 1980 yılında yaptığı o "önemli konuşmayı" bilmeden çıkan son sayının hakkını nasıl verebilirsiniz ki?

Ultimate evreni, Mark Millar'ın önderliğinde kurulurken amaç da biraz buydu aslında. Hem yeni okuyuculara yeni bir başlangıç noktası vermek hem de olayları biraz biraz değiştirerek uzun süreli bir "What if-Acaba?" kurgusu yaratmaktı. Brian Bendis'in Spider-Man'i de bu dönemde çıkan ilk serilerden biriydi. Peter'ın bir lise öğrencisi olarak başladığı bu seri her şeyi en baştan anlatırken, olayları biraz daha genç kitleye cazip gelebilecek hale getiriyordu. Peter'ın geçinemeyen bir yetişkin değil de, aşkları ve hayalleri olan bir lise öğrencisi olmasının kesinlikle kendine has bir cazibesi vardı.

Ultimate evreni uzun süre hayatta kaldı. Ultimate serisine ait seriler yayından kaldırılsa da arada sırada da olsa Ultimate evrenine giden ana evren karakterleri ve yan öykülere rastlama fırsatımız oldu. Ultimate'lerden geriye kalan en önemli miras ise normalde oraya özel yaratılan Miles Morales oldu. Peter'dan sonra Spider-Man'lik bayrağını devralan Miles o kadar popüler oldu ki, 3-4 sene önceki Secret Wars serisiyle birlikte kendine ana evrende bir yer bulmayı başaran çok az sayıdaki Ultimate karakterinden biri olmayı başardı. Yakın zamanda çıkan Into the Spiderverse filminden bahsetmiyorum bile. Zaman zaman saçma öykülere sahip ve aşırı kanlı Ultimate evreni olmasaydı, Miles Morales'e belki de asla kavuşamayacaktık. ■ **Ali**



HIGH & MIGHTY COLOR

GOU ON PROGRESSIVE

High & Mighty Color müthiş bir Japon gruptur, Gou On Progressive de başyapıttır bence. Grubun ve albümün pek bilinmemesi, arada derede kalması da bir dramdır.

Yaşı yeten bir anime izleyiciyseniz albümün açılış şarkısı Ichirin no Hana'yi hatırlarsınız belki. Bleach'in üçüncü açılış şarkısıydı. Zaten en popüler şarkıları o, ben de çok severim. Ama bakıyorum Spotify'a, Ichirin no Hana 1 milyondan fazla dinlemeye sahip, albümün geri kalan şarkıları 3-5 binlerde. Yazık yahu...

Albümü adından mütevellit progressive rock bir albüm sanmayın. Tamam progressive'e kayan tarafları da var ama normal rock aslında Gou On Progressive. İki vokali var High & Mighty Color'ın, bir tanesi bazen hönküren bazen rap yapan bir adam, öteki de nefis bir hanım vokal. İkisinin uyumu şahane. Albümün altyapısıysa tepe noktada. Gitar-bas-bateri arasındaki tatlı tatlı oyunlarla dolu. Şarkıların sürekli değişiyor olmasını, asla rutine bağlanıp kalmamasını da her zaman çok severim zaten.

High & Mighty Color'ın önceki ve sonraki albümleri de iyidir hoştur ama farklıdır ve hiçbiri Gou On Progressive seviyesinde değildir. Ama şu muazzam albümle bile hit olamadıkları için umudu kestiler belki de, birkaç yıl sonra dağıldılar. Değerini bilelim bu albümün yani, bir tane daha gelmeyecek benzer bir şey. ■ **Ömer**

Oyungezer

SAYI: 165 - 2021/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Anton Semchenko

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





www.oyungezer.com.tr